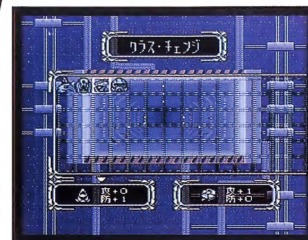
スーパーファミターボで、熱くなれ。

カセット持って、集まろう。スーパーファミターボ。

闘って、レベルアップして、さあ攻撃。
奪われて、改造されて、さあ大変。
きのうの友は、きょうの敵。
とったり、とられたりの対戦シミュレーション。
これは、仁義なきMS争奪戦だ。

©創通エージェンシー・サンライズ

CHARGE 1
モビルスーツのクラスチェンジ!
戦闘で経験をつめば、レベルアップ。
エースになれば、MSの改造が可能。
最強のMSを育てあげろ!

CHARGE 2
育てあげた自慢のユニットで友達と対戦!!
カセットを2つ入れれば
セーブしたカセット同士で2P勝負。
しかも、2つ分のマップで遊べるのだ!

CHARGE 3
相手のモビルスーツを奪いとれ!!!
出撃した母艦がやられると、MSは
敵の捕虜に。きみのカセットの
データ自体が奪われてしまうのだ。

7月26日発売 **発売限定セット**
スーファミターボとセットで予価6,800円(税別)

ネバーエンディング対戦シミュレーション
SDガンダム　ジェネレーション
一年戦争記
予価3,980円(税別)

同時発売　SDガンダム ジェネレーション グリプス戦記

対応ソフト続々登場

好評発売中

SDウルトラバトル　ウルトラマン伝説	3,980円★
SDウルトラバトル　セブン伝説	3,980円
ぽいぽい忍者ワールド	3,980円★
ゲゲゲの鬼太郎　妖怪ドンジャラ	3,980円★

7月26日発売予定

SDガンダムジェネレーション　一年戦争記	3,980円(予価)★
SDガンダムジェネレーション　グリプス戦記	3,980円(予価)

8月23日発売予定

激走戦隊カーレンジャー	3,980円(予価)
SDガンダムジェネレーション　アクシズ戦記(仮)	3,980円(予価)
SDガンダムジェネレーション　バビロニア建国戦記(仮)	3,980円(予価)

9月発売予定

クレヨンしんちゃん　長ぐつドボン(仮)	3,980円(予価)
美少女戦士セーラームーンセーラースターズふわふわパニック2(仮)	3,980円(予価)★
SDガンダムジェネレーション　ザンスカール戦記(仮)	3,980円(予価)
SDガンダムジェネレーション　コロニー格闘記(仮)	3,980円(予価)

★印のソフトには限定セット(予価6,800円)もあります。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間　月~金曜日(除く祝日) 10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえないようにしてください。
●東京都23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけ下さい。

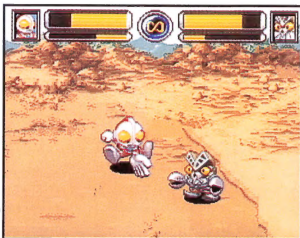
このバトル、笑っちゃう。スーファミターボ。

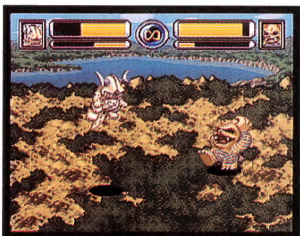
ヒーローにはヒーローの、
怪獣には怪獣の
必殺技がある。
そして、敵の技を使わない
という暗黙の
ルールがあった。
そんな礼儀も
わきまえない
コミカルバトル。
最強ヒーローは、
誰なんだ。

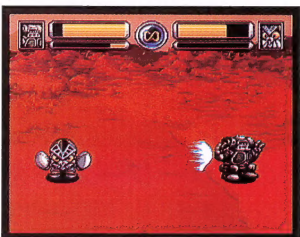
©円谷プロ

CHARGE 1

自分ごのみのヒーローを育てろ!

パンチばかりしてると、
パンチは強くなるけど、ジャンプ力が弱くなる。
キャラは、キミの育て方しだい!

ターボだけのオリジナル対戦にのぞめ!!

片方に「ウルトラマン伝説」、もう片方に
「セブン伝説」を差せばキャラが2倍。
レッドキング対エレキングも実現!

友達のカセットの必殺技をマスターせよ!!!

2P対戦では、勝ったキャラが相手
のキャラの必殺技をマスターできる。
バルタン星人のアイスラッガーも可能だ!

発売限定セット

スーファミターボとセットで6,800円(税別)

最強ヒーロー育成アクションゲーム
SDウルトラバトル

ウルトラマン伝説

3,980円(税別)

発売中　SDウルトラバトルシリーズ　セブン伝説

マップメイキング&パズルアクション

ぽいぽい忍者ワールド

3,980円(税別)　発売限定セット　スーファミターボとセットで　6,800円(税別)

スーパーファミコン対応 スーファミターボ SUFAMI TURBO

スーファミターボ、ついに出現。

発売限定セット

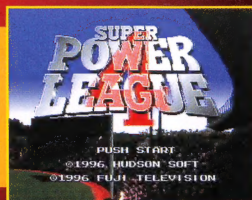
ソフトとセットで6,800円(税別)

本体希望小売価格3,980円(税別)

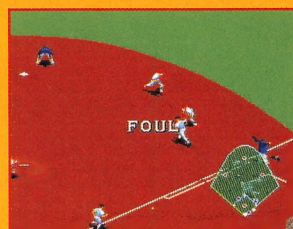
'96年開幕データでシリーズ最新版登場!!

リアリティーを追求した新機能！

96年度12球団実データを徹底分析&インプット

各球団や各選手の特徴など、詳細な最新データを入力。ファンならずともたまらないリアリティーで迫る。

ビジュアル面がパワーアップ。よりスムーズな動きを再現。

リアルなグラフィック画面で定評のあるスーパーパワーリーグ。ゲーム画面のバッターは、現役プロ野球選手の協力により、実際のバッティングフォームを実写取り込みし、それぞれシュミレートしたものだから、超リアル。また、今回はCGキャラを採用し、投手、野手の動きをなめらかに再現。選手に影や陰影も付いて、完成したグラフィック。

流れるような投球アニメーション

フィールド画面もよりリアル！

実況担当はベテラン 福井謙二アナを起用。

聞かせる野球を熟知した福井謙二アナの実況が冴える。前作以上にエキサイティングに、そしてリアルタイムでスムーズな実況を実現。プレイを一段と盛り上げるゾ！

試合後のお楽しみはフジテレビ「プロ野球ニュース」で。

今回からは、実際の番組名と同じ「フジテレビプロ野球ニュース」が登場します。キャスターは同じくフジテレビの小島奈津子アナが担当。

ハドソン・ファミマガ64連合企画

全国スーパーパワーリーグ4大会

最強のパワーリーガーをめざせ!!

ペナントレースモード１３０試合を消化すると、１２桁のパスワードが出現、このパスワードを下記の宛先まで送ってくれ！ 上位500名には、君の名前、全国順位、各成績が打ち込まれた、最強のパワーリーガーの証であるハドソン公式認定証をあげちゃうぞ。さらに上位10名には、ハドソンのNINTENDO 64での野球ゲームの中に、栄誉あるパワーリーガーとして、その名前が刻まれるぞ！ さらにさらに、上位入選者にはプレミアムグッズをプレゼント！ 各部門賞などの表彰は、ファミマガ64をみてね。

●ルール

ペナントレースモードで130試合プレイし､ネームエディットは使用しないでね。(順位がさがるぞ) 実在12チームでプレイして下さい。試合中にリセットや電源を切っても順位がさがるぞ。

●応募方法

住所･氏名･年齢･電話番号･パスワードを明記の上
〒105 東京都東新橋1－1－16
徳間書店インターメディア(株) ファミマガ64編集部
スーパーパワーリーグ4　係

お問合わせ先：ファミマガ64編集部　Tel.03(3573)8601

上記の宛先までどんどん送ってね!!
締切は､'96年10月末必着です。

▼ハガキの書き方▼

〒103-91
東京都東新橋一－一－十六
徳間書店インターメディア(株)
ファミマガ64編集部
「スーパーパワーリーグ4」係

1.住所
2.氏名
3.年齢
4.電話番号
5.パスワード

'96年8月9日(金)発売
価格7,980円(税別)

ゲームの情報がいっぱい!
HUDSON HOME PAGE http://www.hudson.co.jp/
ハニーちゃんのインターネット http://honey.hudson.co.jp/

もうすぐ25
プロ野球ゲームの本格派!!
スーパーファミコン用ソフト
(社)日本野球機構プロ野球12球団公認ゲーム
SUPER POWER LEAGUE 4
スーパーパワーリーグ4

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

スペック表のみかた

- 対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
- ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
- バックアップの有無と方式を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
- 対戦、協力など複数同時プレイ人数(最大)を表記。
- 使用可能な周辺機器を表記。

●表紙デザイン／保坂一彦　●表紙イラスト／風来のシレンGB　©CHUN SOFT

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／山本直人　●編集長／高島寿洋　●副編集長／曽根文詞　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕浅利麗・石原郁与・木村輝彦・五野上良法・佐藤治男・豊田恵・藤岡浩・山本真一　●アシスタント／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・鹿沼広美・川島圭介・木村優子・越塚正典・佐藤健・中谷至・松村浩次・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲也　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久　●スタッフ／池田菜採・大内隆・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・玉川典由・伴勝・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●スタッフ／牛澤千典・大平典子・金子昭子・工藤一樹・駒形友美・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・筒井亨平・富井好史　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐藤祥子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／高島一仁　●デザイン／今村奈緒美・太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブプレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社

HYPER新作リリース予報

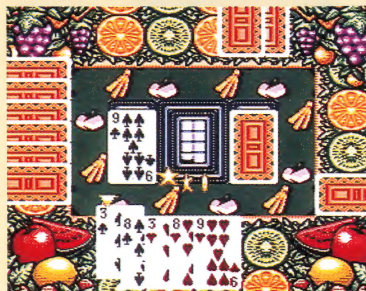
7月12日～7月25日

ファミマガ64編集部員のプレイ感想をまじえて、発売が直前に迫ったゲームソフトのデータを満載。ゲームソフトの購入バイブルだ！

スーパートランプコレクション2

ボトムアップ
7月19日発売予定
5800円

SFC　トランプ　8M

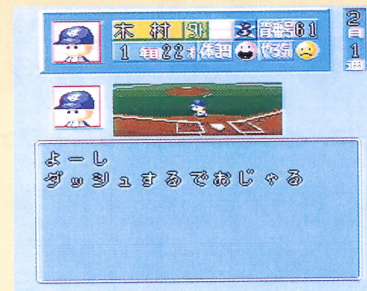
最大2人同時プレイ可

10種類のゲームができる

「ブラックジャック」や「大富豪」など、10種類のトランプゲームを遊べる。基本的に1人プレイで、対戦相手は干支にちなんだ12匹の動物キャラ。ルールの変更も可能。

実況パワフルプロ野球'96 開幕版

コナミ
7月19日発売予定
7500円

SFC　野球　24M

バックアップ(最大6)
最大2人同時プレイ可

最新データで再登場だ！

前作の『3』のデータを最新のものに変更して、新入団の選手が追加された。「シナリオモード」の内容も、今年おこなわれたプロ野球の公式戦がモチーフになっている。

スターオーシャン

エニックス
7月19日発売予定
8500円

SFC　ロールプレイング　48M

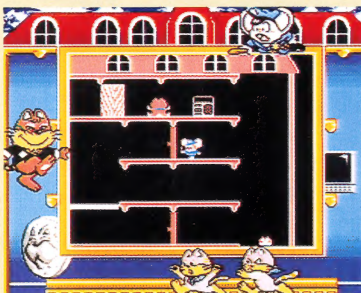
バックアップ(最大3)

艦隊戦もあるSF・RPG

いくつかの惑星が舞台のスペースオペラ。ナナメ見下ろしの戦闘はリアルタイムバトルで、キャラクタが必殺技名などをしゃべるのが特徴。また、スキルの設定も細かい。

ナムコギャラリーVol.1

ナムコ
7月21日発売予定
3980円

13色対応 GB　バラエティ　4M

往年のナムコゲームが集結

家庭用、業務用でナムコが発表した初期の作品を1本にまとめたソフト。プレイできるのは『ギャラガ』『マッピー』『バトルシティー』『ナムコクラシック』の4本。

スーファミターボ専用 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ

バンダイ
7月19日発売予定
3980円

SFC　テーブルゲーム　4M

最大4人同時プレイ可

鬼太郎たちとドンジャラ！

水木しげる原作の人気妖怪マンガ「ゲゲゲの鬼太郎」のキャラクタと、麻雀のルールを簡単にしたテーブルゲームの「ドンジャラ」をプレイできる。4人対戦も可能だ。

海のぬし釣り

パック・イン・ビデオ
7月19日発売予定
7800円

SFC　つり　16M

バックアップ(最大4)

109種類の魚を釣り上げろ

父、母、姉、弟の4人の中からプレイキャラを選び、それぞれのキャラクタのぬしを釣るのが目的。動物と戦って能力を上げたり、仲良くなったりもできるRPG。

ボンバーマンコレクション

ハドソン
7月21日発売予定
3980円

アクション 4M

3つのソフトが1本に

今までに発売されたGBソフトの『ボンバーボーイ』『ボンバーマンGB』『ボンバーマンGB2』を1本にまとめたソフト。通信ケーブルなどで2人対戦もできる。

モグラ〜ニャ

任天堂
7月21日発売予定
3900円

アクションパズル 4M
バックアップ（最大2）

穴掘りが決め手のパズル

地上と地下の2つのフィールドを、モグラのキャラクタを操作していく面クリア型のアクションパズル。各面ごと黒い玉を転がして、出口の穴をふさぐ壁を壊していく。

ファミマガ64 イチ押しソフトガイド

今回の対象ソフトには、ファミマガ64読者の前人気が高い『スターオーシャン』が含まれている。ファミマガ64編集部員ことナビゲータの反応を見ると、期待のゲームソフトだけあってほぼ全員が印をつけている。ただ、ちょっと気になるのが、「絶対買う!!」と言う◎の印が少ないところ。実際プレイしている人の評価は高いので、第一印象的にはよくないけれど、やり込めばやり込むほどおもしろくなるゲームソフトなのだろう。意外にも、ナビゲータの人気が高かったのは『海のぬし釣り』。◎の印をつけた人が5人もいた。

今回の対象ソフト

ナビゲータデータ

ファミマガ64の編集部員が普段どのジャンルのゲームを好んでプレイしているか、最近プレイしてハマったゲームソフトは何かを示している。ここでゲーム名の後ろに示している略号は次のとおり。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、PSはプレイステーション、SSはサターンのソフトをそれぞれ表す。

派	ナビゲータ	スターオーシャン	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	スーパートランプコレクション2	海のぬし釣り	スーファミターボ専用 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ	ナムコギャラリーVol.1	モグラ〜ニャ	ボンバーマンコレクション
RPG派	藤岡（Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!/SS）	○	—	—	—	—	—	—	—
	豊田（スーパーマリオ64/N64）	○	—	—	◎	—	—	—	—
	五野上（真・女神転生外伝デビルサマナー/SS）	○	—	—	○	—	—	—	○
	松村（不思議のダンジョン2 風来のシレン/SFC）	◎	—	—	—	—	—	—	—
	川島（アイドル雀士スーチーパイII/SS）	○	—	○	○	△	△	○	○
	吉田（ごきんじょ冒険隊/SFC）	○	—	—	○	—	—	—	—
アクション派	曽根（スーパーマリオ64/N64）	○	△	—	○	—	△	—	—
	木村(輝)（ガングリフォン/SS）	○	△	—	◎	—	○	△	—
	越塚（鉄拳2/PS）	○	○	—	◎	—	—	—	—
	中谷（ザ・キング・オブ・ファイターズ'95/SS）	—	—	—	◎	—	—	○	—
シミュレーション派	石原（スーパーマリオ64/N64）	○	△	—	○	—	△	—	—
	興津（Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!/SS）	△	—	—	△	—	—	—	—
	佐藤(健)（同級生2/パソコン）	—	△	—	◎	—	—	—	—
	鹿沼（バイオハザード/PS）	—	—	—	—	—	—	—	—
	木村(優)（ダービースタリオン96/SFC）	△	—	—	—	—	—	—	—
シューティング派	浅利（星のカービィ スーパーデラックス/SFC）	—	—	—	—	—	—	△	—
	佐藤(治)（ダービースタリオン96/SFC）	△	○	—	○	—	○	—	—
その他	高島（誕生S/SS）	◎	—	△	—	—	△	△	—
	加藤（ガングリフォン/SS）	○	△	—	○	—	○	—	—

各ゲームソフトに付いている編集部員の評価は次のとおり。◎は絶対買うゲームソフト。○は買いたいとは思っているゲームソフト。△はすぐに買わないけれど気になるゲームソフト。

SUPER MARIO CLUB スーパーマリオクラブ

海のぬし釣り

総合評価 ★★★★★★★

『ぬし釣り』シリーズの最新作。登場する魚の種類が多い。また、釣った魚を記録して、その解説などを見ることができる「釣りノート」がある。これによってゲームの持続性を高めている。魚以外のグラフィックや序盤での戦闘バランスなどに不満な点はあるが、このシリーズのファンには満足できる内容となっている。

長所　登場する魚やしかけ、竿、釣り方の種類が多い。魚のグラフィックもきれいに描かれている。また、環境音による演出効果（釣りを始めると、波の音が聞こえてきたり、ウミネコの鳴き声が聞こえたりする）が高く、BGMもゲームの雰囲気に合っている。

短所　動物との戦闘は、勝ったときのメリットが少なく、逆に負けたときのリスクが大きくて、不満である。

⬆自分が釣った魚の情報が見られる「釣りノート」が魅力のひとつ

⬆戦闘で負けるとリスクが大きい

スーパーマリオクラブ「お薦めソフト」について

任天堂の社員および無作為に選ばれた一般ユーザーが実際にゲームをプレイし、グラフィック、操作性、満足度などの全8項目の評価について、一定の基準をクリアしたゲームソフトを「スーパーマリオクラブお薦めソフト」と認定している。さらに、総評、長所、短所を加えて情報提供をしている。

SFC

スターオーシャン

エニックス　7月19日発売予定　8500円

ファミマガ64イチ押し!	絶対買う!!	買いたい	様子見
ナビゲータ19人から集計	2人	10人	3人

SFをモチーフにしたRPG。スキルシステムやアイテム設定の細かさ、キャラクタがしゃべる戦闘が魅力。

Check! ココがおもしろい

システム関連以外のこだわりに注目!

飛び交う英語と字幕スーパー! 映画オタクであるオレは、このオープニングを見ただけでハマってしまった。しかも、ノリが「宇宙大作戦」! SF用語の連発や艦長日誌によるモノローグなど、思わずニヤリとする場面がタップリ用意されているのだ。

このようなこだわりは、オープニングに限られたことではない。プレイしていけばわかるのだが、本編のさまざまな部分で、開発側のこだわりをうかがい知ることができる。キャラのセリフしかり、フキダシしかり、効果音しかり。活字だと表現するのがアレだけど、剣を使って敵を斬るときの「ズビシュッ!」という音が、ミョ〜にリアルで心地よかったりする。ちょっとした音にも凝りまくっているので、モニターの音量を絞ってプレイするのがはばかられるのだ。

アイテムに対する、異常なまでに細かい設定もスゴイ。ウインドウを開くと、アイテムの内容や効果を見ることができるのだが、400種類を越えるアイテムすべてにこの設定がなされているのだ。とくに、食材類に関する説明には、鬼気せまるまでの情熱が込められている(ような気がする)。しょーもない内容の場合が多いが、タメになることが書かれていることもあるので、新しいアイテムを入手するのがすごく楽しみになる。

最後に、グラフィックのこだわりについて。今号の特別付録を見ればわかるとおり、ステータス画面のキャラの顔を含め、全体的にグラフィックのクオリティは高い。水面には自分の姿が映るし、水たまりを歩けば波紋もできる。フィールドを舞う鳥までいるというサービスぶりだ。イベントがらみでは、パージ神殿の奥のグラフィックが特筆モノ。外に出るのがもったいないくらい。プレイしていて気持ちいいぞ。(吉田英央／総プレイ時間20時間ぐらい)

●アイテムの一例、「どーじん」。種類は複数確認されているが、これはH系?

調理や細工をしているだけでも楽しめる

秀逸なのがスキルシステム(要するに特殊技能のこと)。似たようなものがほかのゲームにあった気もするけど、これほどハマるスキルシステムはオレは初めて見ましたね。ことのほか燃えたのが、「調理」の特技。「レシピ」「包丁」「目利き」のスキルを覚えると、食材アイテムを調理できるんですけど、なっかなか思いどおりにいかないんだなぁ。野菜をしこたま買って、夜な夜な調理してるのに、ほとんど「まずいシチュー」ばっか。それがスキルのレベルを上げていくにつれ、「おっ、サラダ!」「できたぜホイコーロォオウ!!」なんて熱くなりはじめて…。気がつくと、とにかく調理三昧。ハッキリいって、料理のウデを上げるためだけにレベル上げしてました。…んで、調理レベルも一段落したある日。「細工」の特技が熱いことがわかったんですよ。調理をあれだけやっただけに、こいつはあとに退けねエな、と思いましたね。そしてこれがまた、調理同様に熱いこと熱いこと。でも、たまたまウチのパーティ内に調理と細工ができそうなヤツが1人しかいなかったんで、調理を究めた今となっては、そうそう細工のウデが上がらない(だってスキルポイントを全部調理関係のスキルに突っ込んだんだもん)。よって今もなお、経験値かせぎに精を出してるところです。あぁ、でも「調合」とか「刀鍛冶」とか、特技って16種類もあるんだよなぁ。うーん、ストーリーさっぱり進みまへん。(佐藤治男／総プレイ時間10時間)

恋愛SLGがお手本? PA(プライベートアクション)システム

ファミマガ64の読者アンケートでも、買いたいゲームの上位に入る人気RPGだけあり、私自身もかなり期待していた。新システムの試みがいくつか取り入れられているせいか、ちょっと敷居が高いな、と感じた。しかしPAはなかなかおもしろい。イベントの選択肢によってキャラ同士の恋愛感情パラメータ(?)が変動するらしく、まるで某恋愛育成シミュレーションみたいだ。個人的には、主人公ラティは、幼なじみのミリーと結ばれてほしい(石になったドーンには悪いが)。しかしゲーム序盤、浮気心を起こしてイリアにイヤリングをプレゼントしたばっかりに、ラティとミリーの関係が気まずい。ミリーとよりを戻そうか、それともいっそ、このままイリアと…♡ 昔『ドラクエV』でビアンカとフローラ、どちらと結婚すべきか悩んだが、今回はPAを起こすたびにこの葛藤があったりする。(高島寿洋：総プレイ時間5時間)

●主人公とミリーの関係の行く末はどうなる? イベントでの選択肢は悩むなぁ

その他の意見

●しゃべりまくる戦闘と、ストーリーの内容がよい。

●戦闘中、AIで動く味方の頭が悪い(自分では回復アイテムを使わない)。

●画面は美しくおもしろそうだけど、パッと見ジミなので損しそうなゲームだ。

●有名どころの声優を使ったキャラの声が聞ける戦闘は楽しそう。また、分岐が多いので何回かは遊べそうだ。タレントシステムもおもしろいと思う。

●エンカウントで起きる戦闘が多いと思う。

●町中のマップが広すぎて、ちょっとタルイ。

●自分好みのキャラに成長させることができる、スキルシステムがいい。

●できることが多すぎて、取扱説明書なしでプレイするのが辛そう。

●P.A(プライベートアクション)、アイテムクリエイション、スキルやタレントの設定など、ともすると煩雑で面倒に思えてしまうのだが、その辺の面倒さもプレイヤーに強要するのではなく、選択権がもたされているあたりがヨイ。しゃべる戦闘も思いのほか楽しいモンだ。

●戦闘がリアルタイムなので、モタモタしているとやられる!

●メーカーから一言

このゲームは、美しいグラフィックとまったく新しい戦闘システムで贈る、宇宙とファンタジー世界を融合させた、壮大でファンタジックなRPGです。(エニックス／山岸)

SFC

海のぬし釣り

パック・イン・ビデオ　7月19日発売予定　7800円

ファミマガ64イチ押し！ナビゲータ19人から集計	絶対買う!!	買いたい	様子見
	5人	7人	1人

実際の釣りと同様のやり方で、数多くの魚を釣っていけるほのぼのRPG。動物たちとの戦闘もある。

Check! ココがおもしろい

釣りの本を片手にバーチャル・フィッシング

私も昔は釣りを楽しむ、ごくごく普通の子供でした。道具とかいろいろそろえたりして。やっぱり年齢とともに、おっくうでしなくなっちゃったけどね。とりあえず昔を思い出しながら『海のぬし釣り』にトライ！

私はアイナメを釣るのが好きだった。アイナメってブルブルって強い引きがあってなかなか楽しい。食べてもとてもおいしい。白身でお刺し身でもなんでもグーってかんじ。ということで最初のターゲットはアイナメー！

エートしかけはテンビンで餌はゴカイで、ポイントは底に根のある防波堤や岩場かな。さて第1投め。あ、アタリだ。慎重にアワセて…、やったー、ほんとにアイナメがきたっ！　うーん私って釣りの天才かっ。

がぜん盛り上がってきたので、今度はタチウオに挑戦。これは豊田さんのオススメの魚。塩焼きがおいしいとのこと。ところが豊田さんはゲームの中でタチウオに会ったこともないらしい。エヘヘへ、先に釣って自慢してやろ。

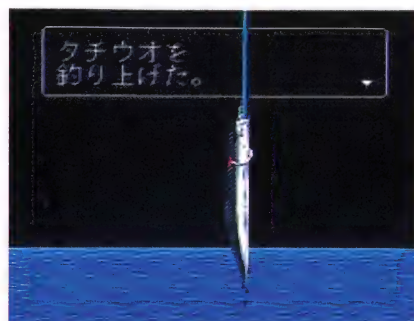
私は実際にはタチウオ釣りの経験はないので、釣りの本を読みながら研究。なになに沖の船釣りで夜に海面近くに浮上してくるのか。餌はサバの切り身。光に集まる習性があるというので、電気ウキを使用。第1投。ヒット！　やたらと細長い魚がきたぞ。よっしゃータチウオをいきなりゲット！

こんなふうに、実際の釣りと同じ感覚で狙った魚が釣れるのがこのゲームの魅力。カジキみたいな大物を釣るのも快感だけど、工夫してめずらしい種類の魚を釣る楽しみもある。小さい魚の種類のほうがアタリをとるのが難しかったりして内容もリアル。試行錯誤を繰り返していかないと"ぬし"にはなかなか会えないかも。

（TUCK佐藤／総プレイ時間72時間）

タチウオを釣り上げた。

●このタチウオは1mオーバーのサイズ。大きいからギャフを使って取り込んだ

ぬしを釣ってもまだまだ楽しめる

『ぬし釣り』シリーズは人それぞれいろいろな楽しみ方があるけれど、私は一番109種類全部釣り上げることに燃えます♡

RPGをやったら全部の宝箱を開けないと気がすまないキミ！　お勧めです。『ドラクエ』をやったら小さなメダルを全部集めないと気がすまないキミ！　お勧めです、絶対向いてます！

取り扱い説明書に各ステージごとの釣れる魚が掲載されているんだけど、そのステージの魚全部が釣れたときは、もう、おもわずニヤリとしちゃうのよぉ。

より確実に釣りのポイントと仕掛けを絞るために本屋さんの趣味のコーナーで海釣りの本を2冊も買ってきたわっ!!（もちろん会社のお金で）。もう釣れるわ釣れるわバッチリよ。私は78種類見つけたときに「真理」のぬしのマンボウに遭遇したんだけど、続けて釣りノートを完璧にするためプレイを続けたの。でもね、釣り本に載ってない魚は自力で探すしかないのよね。深海釣りの本やトローリングの本ってなかなか売ってないのよぉ。総合魚本に若干載ってたのを頼りに手さぐり状態で釣るのも楽しいね。

マンボウを釣るために3日徹夜したんだけど、その途中、前記の佐藤君に手伝ってもらったのね。最終的に98種類くらいまでいったかなあ。プレイする人が変わると意外とあっさり新しい魚が釣れたりするのは不思議。気がつかないうちに釣り方のクセが付いてたみたいね。でもね、よ～し、あと数匹だってそのとき、私がついうっかりデータを消してしまったのぉぉ。すべてがパーになってしまったのぉぉ。今までの努力はぁぁぁ。ああ、SFCでバックアップが取れれば…。その点N64だとメモリパックがあって安心よね♡（とちょっと逃避してみたりして。）ああ、N64でも発売してほしい…。

ぐぢょー。絶対製品版を買って今度は「好江」のキャラクタ使って家でやってみるわ！　あ、そうそうでもね、できれば会社でやりたいの。だってメール交換も楽しいもん！　会社で気分転換にちょっとやるくらいならいいわよね？

（ぬし釣り評論家？　豊田恵／総プレイ時間168時間以上）

大物　マンボウ
釣果　1尾
最長　301cm
釣率　100%
生活：尾ビレが無いので、活発に泳げない。クラゲ類を食べている
3億粒の卵を産み、孵化後はフグの形をしているが変態をする。
利用：酢の物

●前号掲載のぬしの1匹、マンボウ。ぬし釣りも楽しいけど全種類釣るのも最高

その他の意見

●魚のグラフィックがとてもキレイ。図鑑を見ているようで、この魚がなんであるか一目でわかる。また、魚によってアタリのとり方や、糸のひき方の違いがあって、とてもリアルだと思う。

●前作より魚の釣り上げ方がリアルな分、魚を釣るのが難しくなった気がする。

●前作までは、動物との戦闘で自分の能力を上げていたが、今回その辺りの要素が薄れている。これだと戦闘の意味がないのでは？

●鳥と仲良くなると、大物がいる辺りを飛んで知らせてくれる、細かい演出がステキ。

●釣り方の豊富さがとても魅力的だと思う。

●釣り大会の成績表が燃える。自分の釣ったものより大物の魚を誰かに釣られると、ついついコントローラを握っているオレがいる。

●メーカーから一言

ロマンチストな真理はマンボウに会うだけでクリアになり、マンボウを釣ることはできません。読者の方は3日も徹夜しないでくださいね。（パック・イン・ビデオ／吉田慎一）

ナビゲータ・プロフィール

高島寿洋　貴重なPC-FXユーザーであり、『卒業R』に期待。

吉田英央　付録チームの何でも屋的な存在。モデラーのスキルがとても高い。

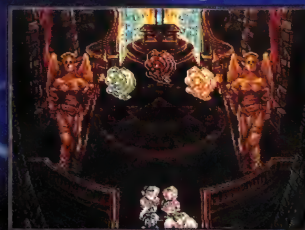
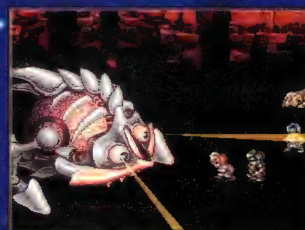
佐藤治男　『スーパーマリオ64』の攻略班長。他誌の攻略を見て優越感に浸っていたが、最近歯の痛みに悩まされているらしい。

TUCK佐藤　別名、佐藤健とも言う。FMタウンズのユーザーがどんどんいなくなって、とてもさみしいらしい。

豊田恵　最近、パック・イン・ビデオのゲームにどっぷりハマっている。『牧場物語』もこよなく愛しているらしく、紹介記事を担当している。

スーパーファミコン

SFC最後のオリジナルRPG

──宇宙歴346年。
絶望を心に封印し、希望に夢を託して、
星の海へと、ラティ達の壮大な冒険のドラマが、今始まる。

STAR OCEAN

スターオーシャン

7月19日(金)発売

48M+64Kバッテリーバックアップ　価格:8,500円(税別)

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-3371-5581 ※電話番号は正確にお願いいたします。

NOA発行のオフィシャル月刊誌「NINTENDO POWER」から公式情報を直送

U.S.A.ホットライン

今アメリカでは今秋のN64発売に向け、各メーカーともソフトの開発にスパートをかけているところ。今号の「USAホットライン」では、アメリカでの最新N64ゲーム情報を、トピックスとプレビューの2部構成で紹介する

9月アメリカN64発売に向け いよいよカウントダウン開始

アメリカでは先日のE3で新しいマリオのおひろめも済み、9月30日のN64発売に向けて各メーカーともその準備に拍車がかかっているといったところ。日本のN64を取り巻く事情と違って、アメリカでは早い時期からN64用ゲームの開発が進んでいた。これはシリコン・グラフィックス社などのハードウエアメーカーが、N64のゲームを開発できるコンピュータを製作していたことが理由として挙げられる。アメリカでのパソコンの普及率は高く、ハードウエアメーカーは以前から高性能のコンピュータを製作し提供してきた実績があった。そこでソフトメーカーは比較的スムーズにN64ゲームの開発に取りかかることができたのだ。現在オープンになっているN64タイトルだけで30作以上。N64発売までのあと2か月間で、その数はさらに増えていくだろう。

今回このコーナーは、アメリカでのN64最新情報をお届けするトピックスと、日本でもファンが増えている『モータル・コンバット』のN64版のプレビューの2部構成。アメリカのユーザーに向けた、宮本茂氏のインタビューも必見！

USAホットライン―今号のCONTENTS

MIYAMOTO Speaks
“夢”を実現した宮本茂に聞く

ここに掲載した宮本茂氏のインタビューは、今年のロサンゼルスでのE3会場で収録したものである。ニンテンドウ・パワー・オーディトリアムのイベントで何百人ものマリオファンが集まり、その前で彼はファンの質問に答えてくれたのだ。『スーパーマリオ64』の完成により彼は自分の夢を現実のものとしたと言われているが、そのせいかスポットライトを浴びた宮本氏は、とてもくつろいで楽しそうに見えた。

——ミスター・スーパーマリオ・マン！『スーパーマリオ64』にはヨッシーは出てきますか？

宮本茂氏（以下宮本） えー、ここにいるファンには特別に教えましょう。確かにヨッシーは出てきます！ でも普通にプレイしていてはヨッシーには会えませんよ。彼を見つけたいなら一生懸命にプレイしないとダメです。がんばって積み重ねていかないと…。

——どうしてゲームの開発をするようになったのですか？

宮本 話せば長いことで一言では言えません。何か人をびっくりさせるようなものを作りたかったんです。最初はそれが何か、自分でもわからなかったんですが。任天堂を選んだのは、私の夢をかなえてくれそうな会社だと思ったから。私が任天堂に入って2、3年するとテレビゲームがはやり始めましたが、それは偶然なんです。

——『スーパーマリオ64』は何メガビットなんですか？ 見たところとてもたくさんメモリーが必要みたいなんですが。

宮本 ROMカセットの物理的なサイズは64メガビットです。しかし圧縮技術により、その2倍のメモリーを得ることができました。

——『スーパーマリオ64』にはいくつのコースがありますか？

宮本 通常のコースは15あります。そのほかにエキストラコースが10ぐらいあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者的な視点で見ると『スーパーマリオ64』の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなのです。平面的なゲーム画面が用意されているのではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えてよいのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者的な、マリオを横から見る視点でプレイできます。これはジュゲムがカメラを持っていることになります。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしろみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持っていくことができます。『スーパーマリオ64』は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

宮本氏の手には自慢の3Dスティックのついたコントローラが

E3のニンテンドウブースではこんなシーンも

The List of N64 Games
アメリカでのN64ゲーム最新カレンダー

日本では先日N64本体と3本のソフトが発売になったが、開発が発表されているソフトの数はまだアメリカより少ない。アメリカではまだN64本体が発売されていないというのに、発表されているN64ゲームのタイトルは現時点で32もある。左に載っている表がそのタイトルの一覧だ。これはNOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）以外では、アメリカのサードパーティのゲームしか載っていない。

左のリストに加えて、日本のサードパーティが開発しているゲームについても、将来アメリカで手に入れることができる可能性が高いという。日本のユーザーからするとうらやましい話である。リストに載っているソフトの正式な発売日はまだ発表になっていないが、かなりのタイトルが本体と同時発売になる模様。これもユーザーにとってはうれしいことで、アメリカでのN64の人気もうなずける。

アメリカで発表されているN64タイトル

タイトル	発売元	タイトル	発売元
★スーパーマリオ64	NOA	キラー・インスティンクト64	NOA
★パイロットウイングス	NOA	ドゥーム64	ウイリアムス
★ゼルダの伝説	NOA	ウェイン・グレッツィ・3Dホッケー	ウイリアムス
★ウェーブレース64	NOA	モータル・コンバット・トリロジー	ウイリアムス
★スーパーマリオRPG2	NOA	NBAハング・タイム	ウイリアムス
★ブラストコープス	NOA	ウォー・ゴッズ	ウイリアムス
★ゴールデンアイ007	NOA	ロボトロンX	ウイリアムス
★ボディハーベスト	NOA	テュロック	アクレイム
★スターフォックス64	NOA	ディーセント	インタープレイ
★スターウォーズ：シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア	NOA	☆ウルトラ・コンバット	GTインタラクティブ
★スーパーマリオカートR	NOA	トップ・ギア・ラリー	ケムコ・アメリカ
★カービィのエアーライド	NOA	FIFAサッカー	EAスポーツ
クルージンUSA	NOA	モンスターダンク	マインドスケープ
テトリスフィア	NOA	ロボテック	ゲームテック
★バキーブギー	NOA	ミッション：インポッシブル	オーシャン
ケン・グリフィJr・ベースボール	NOA	フリークボーイ	ヴァージン

※注 ★は日本でも発売される予定のあるタイトル
☆は『ブレードアンドバレル』というタイトルで日本で発売される

Who's Developing Now? サードパーティの開発状況は?

E3という絶好のタイトル発表の場を得て、アメリカのN64サードパーティを取り巻く状況は大いに盛り上がった。

いちばん目立ったのはウイリアムス社のタイトルラインアップの充実ぶりだ。今までに伝えられていた開発タイトルのほかに『ロボトロンX』も加わり、NOAに次ぐタイトルの多さだ。

またパソコンで人気のゲーム、『ディーセント』のインタープレイ社も、E3でN64ゲーム開発に名のりをあげた。まずその『ディーセント』がN64版に移植されるわけだが、そのほかにスポーツものなどの企画がすでにあるらしい。

GTインタラクティブ社はゲーム開発業界に新しく参入してきたが、発表されている『ウルトラ・コンバット』(ファミマガ64編注:『ブレード・アンド・バレル』のアメリカ版)以外にも、N64ゲームを開発する企画を持っている。

そのほか動きのあったタイトルについて記事を転載して紹介しよう。

◆同じくE3で、とても華やかなアクレイムのブース

◆E3では『ロボテック』のディスプレイもあった

『ロボテック』byゲームテック

コックピットをのぞける視点も!

◆視点を換えてパイロットの表情も見れる

最近まで開発の遅れがうわさされていた『ロボテック』だが、ここにきてその開発は加速度を増してきているようだ。

ストーリーは宇宙使節団を中心に展開をすることになる。その任務の大部分は、太陽系に侵入してくるエイリアンとのコンタクトである。もちろん侵略を目的とするエイリアンとは、壮絶なバトルを繰り広げることになるだろう。

このゲームの特徴はプレイヤーがかかわっている事件以外にも、同時進行で宇宙のあちらこちらでさまざまな事件が起こるということだ。輸送船団の護送の任務にあたっているときに、味方の基地が攻撃されることもありうる。そのようなときはプレイヤーに判断が任される。プレイヤーはゲーム内で起こっている事件についての情報を、正確に早くつかむ必要がある。

『テュロック』byアクレイム

『テュロック』のタイム・ワープ・ワールドは、アクレイム専属のゲーム開発部門で、着々と作られている。ゲームプロデューサーの報告では、グラフィッククオリティと迷路の複雑さは毎週飛躍的に向上しているとのこと。確かにE3の展示を見れば、その努力を我々も認めなければならないだろう。

滑らかなグラフィック処理をされた恐竜は、霧のかかったジャングルから出現し威嚇的な動きをする。N64ならではの霧のグラフィックは画面の視界を違和感なく遮り、制限のあるステージを大きく見せている。

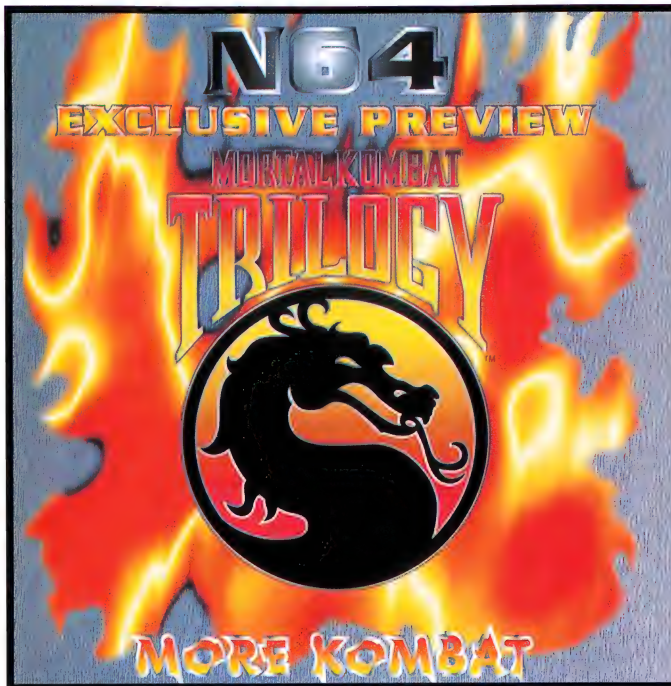
このゲームのもっとも独創的なアイデアの1つは3Dスティックを使用すること。例えば弓矢を使って矢を射るときは、3Dスティックを手前に引き、それを弾くように放すと矢が放たれるのだ。使用できる武器はたくさんあるが、そのなかでも弓矢がいちばん魅力的だ。

◆木のカゲにいる恐竜を狙い撃ち

◆敵のモンスターの種類はかなり多い

『トップ・ギア・ラリー』byケムコアメリカ

ケムコ・アメリカが開発中の『トップ・ギア・ラリー』のデモ用ビデオテープを、我々は独占的に見せてもらうことができた。2分間のビデオテープの内容で印象的だったのは、3Dで表現された3台のラリーカーとその背景のグラフィックである。断崖やトンネル、夜の砂漠などのステージが確認できた。もちろんこのビデオテープ自体がプロモーション用にすぎないのだから、最終的な画面構成はこれとはまったく違ったものになるだろう。それでもそのグラフィックは細部を精密に表現しており、クオリティの高さを証明していた。今回は無理だったが、まもなく開発中の画面写真を紹介できるだろう。

※注　ここで紹介しているゲームは日本で発売される予定は現在未定です。

『モー・コン』シリーズの集大成がN64で登場！

MORTAL KOMBAT TRILOGY

モータル コンバット トリロジー

すべての『モータル・コンバット』のキャラクタが一堂に会し、新たなチャンピオンの座を巡って死のファイトがまた始まった……

『モー・コン』キャラクタのなかでも人気の高いバラカと、不気味なシーバ

超スプラッターな世界！

2D格闘ゲームの決定版を開発中

ウィリアムス社の開発チームによれば、N64発売と同時に『モータル・コンバット・トリロジー』を世に送りだす予定とのこと。同じく今秋スーパーNES用の『アルティメット・モータル・コンバット3』もリリース予定。しかしN64版はそれとは明らかに違ったレベルのものである。その『モー・コン』の決定版を徹底リポート！

N64版ならではの演出に期待

N64版の『～トリロジー』は今までのシリーズと同じく、グラフィック的には2D格闘ゲームである。しかしやはりN64のスペックを利用した新しい動きや新しい背景、ゲームセンター版『アルティメット・モータル・コンバット3』よりもさらに改善されたグラフィックが用意されている。少なくとも27の新しい背景と、今までにはなかった災難と残虐行為が確認できている。さらに少なくとも70の戦闘コマンドと、攻撃的なゲームプレイシステム、それに新しく録音しなおしたキャラクタの声を伴った8メガのサウンド。これらがN64上で、ゲームセンター版を含めたあらゆる『モー・コン』のなかで最高のレベルの内容で凄まじいファイトを表現するのだ。

N64版『～トリロジー』の開発チームはたったの5人。しかしそのチームの1人であるデビッド・シュワルツは次のように語った。「ゲームセンター版よりもはるかに洗練されたモータル・コンバット・バージョンを作りだすチャンスだった。2D格闘ゲームの決定版を作るつもりだったんだ」。その言葉どおり、N64版『～トリロジー』には凝った演出が施されているのだ。1つは、背景は今までのシリーズよりもさらにアニメ化されていること。キャラクタは背景の構造物のいくつかを壊したり、打ち破って通り抜けることさえできるシーンがある。そしてプレイヤーは『モータル・コンバット3』で可能だったように、通常の背景領域から別の異なる背景領域に飛び上がることもできる。それに加えてN64版『～トリロジー』では、複数の異なった背景領域が用意されているのだ。プレイヤーは1つだけではなく、複数のレベルを飛び上がることができるようなのだ。そのほかにも新しいトーナメントシステムがある。詳細はまだ明らかではないが、4つの塔を順々にクリアしていくものらしい。

シリーズ最多のキャラクタが登場する

N64版『〜トリロジー』のいちばんのウリは、やはり今までのシリーズに登場したキャラクタをすべて使えるということだろう。通常選択できるキャラクタとして29人、さらにある条件を満たすと登場する隠れキャラクタが3人。これだけでもファンにとっては十分魅力的なはずだ。その上ほかにも役割の明らかにされていないキャラクタが存在するという。このキャラクタは今のところまったくの謎なのだ。

レイデンのミサイルアタックがヒット！

攻撃的なプレイが要求される新システム

戦闘コマンドが増えていることと、シリーズ最多のキャラクタを操作することができることはすでに述べたとおり。それ以外にもキャラクタを操作するシステムに新しいものが採用されている。

「我々が取り組んでいる新しいシステムに、アグレッサー・モードというものがある。スーパー・パワー・メーターというものをつけたのだ。例えば格闘する敵が君にダメージを与えると、それにつれて増大するようになっている。そのメーターが最大になると敵はスーパー・ムーブという動きで君に襲いかかってくるのだ」とデビッド・シュルツは言った。彼の説明によれば、攻撃せず連続してブロックするプレイヤーには、ペナルティが課せられることになるというのだ。デビッドは続けて言った。「もし君がブロックを続けると、敵のスーパー・パワー・メーターが普通よりずっと早く増えていってしまう。もし敵のスーパー・ムーブによる攻撃を受けたりしたら、そのダメージはとてもひどいものになるだろう。このゲームではとにかく積極的に攻撃を仕掛けなければならないのだ」

コンボ・システムの変更もあるらしい。E3で公開された新しい残虐行為には、サソリの形をした炎につつまれた手による攻撃や、非常に冷たい氷のカギ爪による攻撃などがあった。もちろんこれらは新しいコンボ・システムによって繰り出すことができる。そしてこのコンボ・システムと新システムのアグレッサー・モードは、なんらかの関連を持って機能するのだ。そしてそれによって繰り出される残虐行為は、N64のグラフィック能力をフルに利用したもので今までの比ではないという。

左のバラカは『モー・コン2』の主人公キャラクタ

MORTAL ENEMIES

これら見覚えのある29人のキャラクタに加え、3人の謎のキャラクタが登場する。その登場のしかたはとてもショッキングなものらしい……

Kano
Sonya
Jax
Nightwolf
Stryker
Sindel
Sektor
Cyrax
Kung Lao
Kabal
Sheeva
Shang Tsung
Liu Kang
Smoke
Kitana
Jade
Mileena
Scorpion
Reptile
Ermac
Sub-Zero
Human Smoke
Noob Saibot
Rayden
Baraka
Rain
Johnny Cage
Motaro
Shao Kahn

注 ここで紹介しているゲームは日本で発売される予定は今のところありません

詰まった人への助け船！
再びスティックを回したくなるプレイ集

ULTIMATE PLAY 64

スーパーマリオ®

ガッハッハ！　どうやらまだ、オレ様が奪ったパワースターを取り戻せないヤツがいるようだな。そんな歯ごたえのねーヤツが相手とは…。ちっ、仕方ねぇ、ちょっとだけアドバイスしてやるぜ！

任天堂　発売中　9800円

N64	アクション 64M
バックアップ(最大4)	

どうしても先へ進めない人は見逃しや取り損ないを再チェック

謎が難しくて先へ進めないよ〜、という人はまだまだいるハズ。そんな人は、きっとヒントを見逃しているに違いない。進むべきコースは、立て札やキノピオなどの助言で見つけることができるし、コース内のナゾは、タイトルや、とにかく動き回ることで解くことができる。それとパワースター（以下スター）が集まらないのは、後回しにしたスターを取りに行っていない可能性もあるぞ。もう一度序盤のコースを確認してみよう。

例えば隠しコースをクリアして、はねマリオになれる状態にできたのなら…

コースーのスター5にチャレンジできるようになる。忘れてないかな？

見落としが多いのはお城のかくれスター

お城の中でも、隠れたスターを見つけることができるのは覚えているかな？「スライダーでは取ったよ」なんて人はまだまだ甘い。「お城のかくれスター」は10個以上存在するので、くまなく探し回ろう。特に特定のキノピオと話すことで手に入るのはおいしいぞ。また特殊なコースであかコインを集めても、「お城のかくれスター」として換算されるので取るべし。

怪しさあふれる、隠しコースのあかコイン。集めれば、かくれスターが手に！

知ってた？

キノピオがくれるなんてフェイントだよね

コース9までに手に入れられる61個のスターの取得条件と難易度

ここで9コースまでに入手できる61個のスターを、そのスターの取得条件と難易度を含めて一覧表にしてみることにしよう。あらかじめ言っておくと、5段階で設定された難易度はあくまでも編集部の独断によるもの。仮に謎が解けなくて取れないというスターでも、その謎さえ解けてしまえば簡単ということで「1」と設定してあるものもあるんだ。また「お城のかくれスター」は、ここで掲載したもの以外にも、9コースへ行くまでに取れる可能性がある。もう一度城内をチェックしてみよう。

この一覧表はあくまでも参考程度に、そして確認用として使うことをおススメするぞ。例えば、もう一度プレイしたいタイトルを、即座に知りたいときに活用できたり、こちらが設定した難易度の高いコースをラクラク攻略してやるぜ、って人に利用してほしい。

○何度もプレイして、テクニックを磨こう

コース	タイトル	スター取得条件	難易度
コース1	やまのうえのボムキング	山頂のボムキングを倒す	1
	はくねつノコノコレース	でかノコノコにレースで勝つ	1
	そらのしまままでふっとべ	空に浮かぶ島の黄色いブロックを叩く	1
	8まいのあかコイン	あかコインを8枚集める	2
	そらにはばたけはねマリオ	はねマリオに変身する	3
	ワンワンのいぬごやで	犬小屋の檻を取り除く	2
コース2	いかりのバッタンキング	頂上のバッタンキングを倒す	1
	とりでのてっぺんへ	塔の最上部を目指す	1
	たいほうでひとっとび	スターのある場所へ大砲で飛んでいく	1
	うきしまの8まいコイン	あかコインを8枚集める	2
	とりかごへストーン	空中のとりかごへ飛んでいく	1
	たいほうでぶっこわせ！	壊れる場所を大砲を使って壊す	1
コース3	ちんぼつせんのおたから	沈没船内の宝箱を開け、黄色いブロックを叩く	2
	でてこいきょだいウツボ	ウツボのシッポのスターに接触する	2
	かいていどうくつのおたから	海底洞窟の4つの宝箱を開ける	1
	うかんだフネのあかコイン	あかコインを8枚集める	1
	いわのはしらへひとっとび	3本柱のてっぺんから、突き出た岩へ飛ぶ	1
	ふきだすみずをくぐれ	吹き出す強い海流に打ち勝つ	1
コース4	スーパースノースライダー	スライダーを完走する	1
	まいごのこペンギン	子ペンギンを親の元へ連れていく	1
	ペンギンチャンピオンレース	スライダーでペンギンに勝利する	3
	すべって8まいコイン	あかコインを8枚集める	4
	ゴロゴロゆきダルマ	雪ダルマの体と頭を合体させる	3
	かくれスーパーカベキック	壁ジャンプを利用する	3

コース	タイトル	スター取得条件	難易度
コース5	おやかたテレサをさがせ	5匹のテレサを倒した後おやかたテレサを倒す	1
	テレサのメリーゴーランド	メリーゴーランド内のテレサを全滅させる	1
	ほんだなオバケのナゾ	本棚の部屋の奥へ進む	1
	8まいコインはどこだ	あかコインを8枚集める	1
	バルコニーのボステレサ	バルコニーのボステレサを倒す	5
	かくしべやのおおめだま	隠し部屋のおおめだまを倒す	4
コース6	ドッシーのいるちていこ	地底湖中央の島に向かう	3
	そうさリフトのあかコイン	あかコインを8枚集める	3
	メタルでダッシュ	メタルマリオで地底湖のスイッチを押す	1
	ケムリめいろをぬけて	ケムリ迷路で出口を探す	2
	ケムリめいろのひじょうぐち	ケムリ迷路で非常口を探す	1
	ゴロゴロいわのひみつ	大岩の転がる場所でスターを探す	2
コース7	おとせ！ボスどんけつ	ボスどんけつを溶岩へ落とす	3
	たたかえ！どんけつたい	どんけつ3匹とボスどんけつを溶岩へ落とす	4
	15パズルのあかコイン	あかコインを8枚集める	1
	コロコロまるたわたり	丸太に乗って溶岩を渡る	2
	かざんのパワースター	火山の謎を解明する	3
	かざんのリフトツアー	火山のリフトに乗る	4
コース8	いたずらハゲたかジャンゴ	ジャンゴの足に接触する	1
	ピラミッドのてっぺんで	はねマリオになってピラミッドの上空へ	1
	きょだいピラミッドのないぶ	ピラミッド内部へ入り、上方へ向かう	3
	4つのはしらにたつものへ	手のひらの化け物を倒す	4
	とびまわれ8まいコイン	あかコインを8枚集める	5
	きょだいピラミッドのナゾ	ピラミッドの謎を解く	4
コース9	クッパのせんすいかん	潜水艦の甲板へ向かう	1
	うずしおのたからばこ	海底の4つの宝箱を開ける	3
	にげたクッパのあかコイン	あかコインを8枚集める	1
	ふきだすみずをくぐれ	吹き出る水をくぐる	2
	マンタのおくりもの	マンタからもらう	4
	ボウシがそろったら	ハッチ近くのスターを取る	1

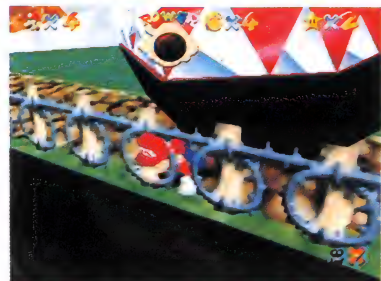
	スター取得条件	難易度
お城のかくれスター	ピーチのかくれスライダーを完走する	1
	エキストラコース1であかコインを8枚集める	4
	エキストラコース2であかコインを8枚集める	4
	コース6入口のキノピオと話す（スター12枚以上所持）	1
	赤いスイッチのある場所で、あかコインを8枚集める	5
	青いスイッチのある場所で、あかコインを8枚集める	4
	緑のスイッチのある場所で、あかコインを8枚集める	3

＊難易度の設定は1…「すごく簡単」、2…「少々やさしい」、3…「普通」、4…「少々難しい」、5…「かなり難しい」となっています。

最短ルートを完全レポート 目指すは2度目の宿敵クッパ

2度目のクッパと戦うまでの最短ルートの一例を、編集部よりお届けするぞ。2度目のクッパに会うためには、スター30個を取得した後、コース9のスター1をクリアすることが条件。ここではそれらの条件を満たしていく過程を追っていく。最短、かつ最速を追求するため、ほとんどのコースはあかコインを集めない方向で進めてあるぞ。すでにクリアした人も、ぜひ挑戦してみてはどうかな？

1 最初のクッパまで20分でクリアできる

まずは、最初のクッパを目指してレッツゴー！ 最初に向かうのは当然コース1。そこでスター1から3までをクリアしよう。スター4を攻略しないのは、あかコイン集めに時間がかかるという理由のため。また、現在の状態ではスター5の攻略は不可能なので、これもとばす。とりあえずここでスターを3個取得したら、部屋を出てスライダーへ向かおう。

簡単なだけにミスでの時間の浪費は許されない

ピーチのかくれスライダー

とにかくゴールすればスターが手に入るという嬉しいコース。スライダーが苦手という人でも、タイムに関係なくスターを取得できるので、ゆっくり、そして正確にすべっていこう。俺はスペリスト（P23参照）と豪語するスライダーマニアは、ガンガンすべれ！

コース2

ここまでに溜まったスターは4個。あと4個あれば、クッパのいるエキストラコースへ進むことができる。そこでコース2ではスター1から3までをクリアし、あかコインを集めるスター4をとばして、スター5を攻略しよう。

エキストラコース1

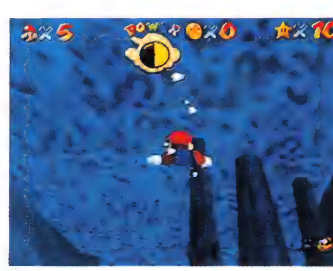
スターを8個集めたら、エキストラコースを進む。さあ、いよいよクッパとご対面だ。グリグリ振り回して爆弾に向かって投げ飛ばしちゃえ！ うまくいけば、ここまで20分以内でクリアができるぞ。

一発KOなら、さらに時間は短縮できるぜ！

2 スター10個集めたらはねスイッチを押す

ここから2度目のクッパまでの道のりはちと遠い。というのも、次に必要なスターの数はなんと30。あと22個も集めなくてはならないのは過酷かも。そこで、以降のコースではねマリオになる必要性がでてくることを見越して、まずは赤いスイッチを押すためにスターを10個集めにかかろう。赤いスイッチはかくしコースにあるんだ。

コース3

向かうはコース3。水中のコースということもあって、ひとつひとつのタイトルを攻略するのに時間はかかるけれど、ほかのコースであかコインを集めるよりはマシ。まずはスター1と2を軽くクリアしてしまおう。くれぐれも、きょだいウツボには注意するべし。

泳ぎは無論、平泳ぎで。最速クリアを目指すなら、タイミングよくボタンを押せ

息切れ中のダメージは御法度。きょだいウツボにはとにかく注意

かくしコース

10個溜まったらコース3の扉を出て、光の差し込む場所で上を見上げ、かくしコースへGO！ ここであかコインを集めればスターが出現するけれど、収集はかなり難しい。あえて見送り、赤いスイッチを押すことだけに専念しよう。仮に失敗して墜落してしまっても、残り人数は減らないから安心。

あかコインが目につくけれど、ここでのあかコイン集めは非常に難しいので無視

あかコインがあるけど…

2回目のコース3

再びコース3へ赴き、スター3と5を取得する。ここでもスター4があかコイン集めなのでとばすことにするんだ。ここをクリアした時間は、スムーズにいけば、だいたい開始から30分ぐらいだぞ。

スター4をとばして、スター5をゲット！

最短ルートフローチャート

マリオ開始
→ ① コース1 入手スター3個
→ ピーチのかくれスライダー 入手スター1個
→ コース2 入手スター4個
→ エキストラコース1 クッパ撃退
→ ② コース3 入手スター2個
→ かくしコース 赤いスイッチON
→ コース3 入手スター2個
→ ③ コース4 入手スター6個
→ コース5 入手スター3個
→ コース6入口のキノピオ 入手スター1個

③ いよいよ中盤に突入 キノピオを忘れるな

この最短ルートで中盤となるコースは、1階、中庭、地下と散らばっているので、その移動がけっこう面倒かもしれない。ここで注目する点はスターをくれるキノピオの存在。忘れずに頂こう。

コース4

コース4で入手するスターは、あかコイン集めも合わせた6個全部だ。これはスター4のあかコイン集めをクリアしなければ、スター5の「ゴロゴロゆきダルマ」において、目的の雪ダルマの体が出現しないという理由からなんだ。この雪のコース、苦手な人もいるかもしれないけれど、今回だけは苦労して集めるしかない。

雪ダルマの出現は、スター4クリアが条件だ

コース5

スターが18個あれば、すでにコース5にいける状態になっている。次に向かうのは裏庭だ。このコース5で取得するスターは、スター1から3までの3個。この3個は難易度も低めなので、意外と楽に手に入れられるハズ。クリア時間は開始より50分ってとこかな。

コース6入口のキノピオ

地下にあるコース6の扉に入ると、その眼下にはメタル調の泉のようなものが見える。そこで焦って泉に入ってはいけない。なんと一段下りた、その泉の側にはキノピオがいて、話しかけるとスターをくれるんだ。ただし、ここのキノピオはスターを12個持っていないと現れないぞ。こうした特定のキノピオに話しかけることによって、手に入るスターは以降も存在する。必ず話しかけるように。

こんなところにいるなんて。ちょっとズルイ？

これはありがたい!

コース6

キノピオにスターをもらったら、さっそく泉の中へ入ろう。そして地底湖の中央に浮かぶ島にあるスターを取れば、コース6での作業は終わり。なぜかというとコース6の大半は、メタルマリオになれることが条件のタイトルばかりなんだ。今回紹介するこの最短ルートでは、メタルマリオになるための緑のブロックを実体化させない方向で進んでいる。そのため比較的簡単なコース6の、ほかのスターは涙を飲んでとばしていくぞ。

④ 残るスターは8個 目的のクッパは目前

ここまでくれば2回目のクッパは、もう目の前。残る8個のスターのうち4個を、コース7で手に入れよう。ここのあかコインは一カ所に集まっているので、あかコイン集めをするスター3を含めた、スター1から4までをクリアだ。

コース7のあかコイン集めは簡単。だってほら、一カ所に集まってるでしょ

コース8

ここで取得するべきスターは3個。その3個のうち2個は、はねマリオになって取ることになる。すでに隠しコースで赤いスイッチを押しているので、実体化した赤いブロックを叩いてバンバン飛び回ろう。飛ぶのが苦手という人は、コース1に戻って十分に練習を積んでからチャレンジするといいぞ。

スター3でどれだけ時間を短縮できるかがカギ

コース9

コース8でスターを3個取れば、スターの合計は30個になる。そこで地下にある大きなスターの絵柄が付いた扉へと足を運ぼう。その先に待っているのはコース9。この時点では、まだクッパのいるエキストラコース2へと赴くことはできないぞ。コース9のスター1をクリアして、コース9の入口に穴を出現させるんだ。

スター1クリアでエキストラコース2への穴が出現。要は2回目のクッパは、スター31個が必要ってこと

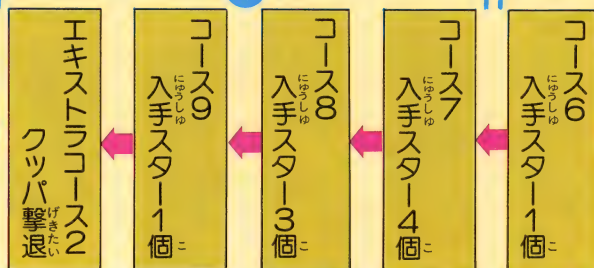
エキストラコース2

やって来ました炎の海へ。この溶岩に囲まれたアスレチックコースを進めば、その先に会いたかった2回目のクッパがいる！　君のクリア時間はどのくらいだ!?

やったぜ!!

とりあえず1回やってみたところ、1時間10分でクリア。1時間以内を目指してみよう

達成！ 所要時間 1時間10分

④
コース6 入手スター1個 → コース7 入手スター4個 → コース8 入手スター3個 → コース9 入手スター1個 → エキストラコース2 クッパ撃退

もう普通じゃ物足りない！そんな人へ贈る脇道プレイ術

もうクリアしちゃったよ～んって人や、難しくってちょっと疲れちゃった、なんて人に贈る、『マリオ』でのもうひとつの遊び方。今回お届けするのは、そんな脇道プレイのひとつ、カメラを固定した上級者向けの遊び方と、まったくクリアには関係ない、誰でも楽しめるマヌケなプレイを掲載してみた。ぜひお試しあれ。

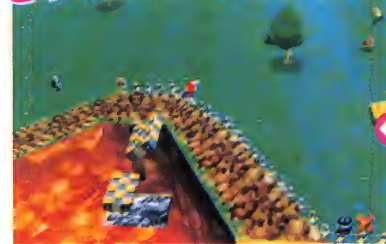
カメラ固定でマリオを遠隔操作

コース内でのプレイ中、立ち止まった状態でスタートボタンを押す。そのポーズ画面で「Rボタンのカメラのきりかえ」という項目にて「ジュゲム↕ストップ」にカーソルを合わせよう。これでプレイ中、Rトリガーを押している間だけカメラがその位置で止まり、マリオを追いかけなくなるんだ。どんどん遠ざかるマリオが、けっこうカワイくて笑えるぞ。

Rボタン押しっぱなし

どんどんマリオが遠くなる。小さくなったマリオに新たなプレイ感を感じよう

空中で固定する

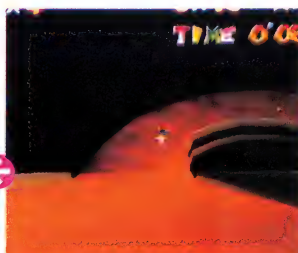
さらに上級のプレイをしたい人は、はねマリオになって大砲で飛び、最も高い位置ですかさずRトリガーを押せば、上空からマリオを眺めることができるんだ。ただでさえ遠くにいるマリオを動かすのが難しいのに、わざわざ上から見て動かすのは至難の技かも。

大砲で飛んだほうが、より高く飛べる。その最高地点でRトリガーをカチッと…

あれよ、あれよと言う間に、マリオが米粒のような大きさに

とってもキュート♡

ぜひこの視点でクリアを目指してほしい

スライダーでF1気分

この技をスライダーで使ってみるとどうなるか？　勢いよく遠ざかるマリオ。そして見えない位置まで進んだところでRトリガーを離して近づき、再びRトリガーを押して遠ざかるマリオを操作する。まるでF1レースを見ているかのようなプレイが楽しめるぞ。

超高速でマリオが遠ざかっていく～！ほとんどカンで操作することになるぞ

見えなくなりそうなところで、Rトリガーを離して近寄る。ちょっと酔いそう

GO GO―!!

この連続でFーレーサーの気分を満喫

クリアに無縁なおマヌケプレイ

まったくクリアには関係ないけれど、ぜひチャレンジしてもらいたいプレイを、4つほど掲載してみたぞ。ちょっとマヌケだけど、やってみると思いのほか難しいものもある。ここで紹介したもの以外にも、おマヌケな遊び方を自分の手で見つけてみてはどうかな？

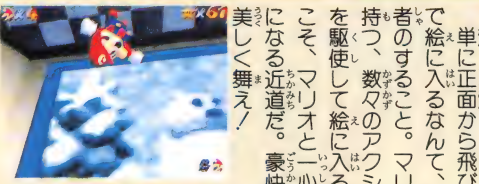
かめのコウラで山頂を目指せ

ノコノコを倒して手に入れた、コウラを使って山頂を目指すという妙技。速度の調整が激ムズ！

ボムキングをかついで下山せよ

ボムキングをかついだまま下山してしまおうというもの。途中の鉄球がジャマでかなりの無謀技。

絵への飛び込みでウルトラEを完成させろ

単に正面から飛び込んで絵に入るなんて、初心者のすること。マリオの持つ、数々のアクションを駆使して絵に入ることこそ、マリオと一心同体になる近道だ。豪快かつ美しく舞え！

やっぱり最後に側転をもってきたほうが、優雅で美しい

視点を変えずに進め

要は、一切Cボタンユニットを押さないでプレイするということ。これが意外とカッコイイ！

限界タイムを叩き出せ!! 「ピーチのかくれスライダー」12秒台への挑戦

「オレはトップスベリスト ステイック倒すぜ カーブ曲がるぜ そして出すのさ 新記録（トップスベリストの歌：作詞スベリスト木村）」。というわけで、勢いで決まってしまった、このスライダー攻略。君を限界の向こう側へ連れていってやるぜ！

3セクションに分けて考える

さて、ここからはマジメな攻略。対象にしたのは言わずもがな「ピーチのかくれスライダー」。ゲーム中、唯一ここだけタイム計測がされるからね。ちなみに、スターを1個以上取っていないとここへは来られないので、注意しよう。

ここのスライダーコースは、レイアウトが単純ではあるものの、とてつもなく奥が深い。攻略にあたって、スタート〜ゴールまでを3つのセクションに分けて説明していくぞ。ちなみに、正攻法でいくと20秒を切るのがやっと。

スタート〜第1第2コーナー

スタートは必ずZ＋Aボタンのスライディングで。スタートはイン側から入り、第1コーナーはそのままインベタ、第2コーナーはアウトに膨らみつつ曲がるのがポイントだ。

⊙1度バウンドするので、コースインのちょっと手前でスライディング

第1はイン、第2は外より

⊙スティックは左前方に倒す。2コーナーの出口ですかさずインを突け

トップスベリストの 華麗なるスライダーの世界

⊙これがトップスベリスト（くどいようだが最高にすべりのうまいヤツ）によるお手本。ここまで来るにはいろんなドラマがあったんだけど（涙）、それはまたの機会に…

編集部最速！ 12秒9!!

ショートカット踏み切り〜着地

大幅なタイム短縮を可能にするショートカットポイントは、第2コーナーを抜けたすぐのところにある。ここで思い切りインに寄って、手すりに向かってジャンプ（ショートジャンプ）しよう。このとき、手すりにマリオのおしりがこすれてケムリが上がったら成功！ あとはそのまま左へスティックを倒し、着地ポイントを狙おう。着地はAボタンのヘッドスライディングで。着地時、なるべくゴール方向を向いているのが理想だ。

ショートジャンプで"ケツこすり"

⊙手すりへは深い角度で突っ込む。ボタンちょい押しのジャンプでゴー！

マリオの空中軌道をコントロール➡スムーズな着地!!

⊙空中でもマリオの向きをコントロール。着地のヘッドスライディングは比較的地表寄りで出すコト

シケイン〜ゴール

着地ポイントはシケインの最後の左コーナーの手前。この左コーナー〜ゴールまでの間も、気を抜いてはダメだ。ライン取りは基本的にインベタ。ただし、インに寄りすぎると壁に接触し、ここは勾配が緩やかなだけにスピードダウンは必至。そうなるよりはセンターキープが無難だぞ。

インへの"寄り過ぎ"はマイナスだ!!

⊙インとアウトが少しせりあがっている。攻めすぎに注意

PERFECT PLAY of PILOTWINGS

遊び(飛び)足りないキミへ
大空の神髄を伝授!!

N64の発売から3週間、本体といっしょに『パイロットウイングス64』(以下『パイロット』)を買って「もう一とおりプレイしちゃった」なんてウソブくプレイヤーもいたりして…。でもちょっと待ってほしい。ホントウの楽しみ、難しさ、そして感動はとことん究めてこそ実感できるのだヨ。キミはパーフェクトクリアしたか? バードスターは見つけたか!? 『パイロット』を骨の髄までしゃぶり尽くし末永く遊ぶためのアドバイスをキミたちにプレゼントしよう。

ハンググライダー同士のニアミス発生

DISCOVERY
目と耳を澄ませて発見の空中散歩

タスクに関係なく大空を気ままに飛び回るのも1つの遊び方であるこのゲーム。隅々まで飛び回ったかな。時には、超低空で飛んだり、地上に降り立つとイロイロな発見があるはず。例えば、各島に隠されているN64のマークを見つけたり、教会上空で鳴り響く鐘の音や、ビルが建ち並ぶ大都会の喧騒を耳にしたかな? オプションでBGMのボリュームを下げて効果音だけで飛び回るのも楽しいヨ。

N64マークを全部見つけることができるかな

エバーフロスト島の教会に鳴り響く鐘

最難関P証クラスを徹底解説
とことん究めるためのウルトラ攻略

ULTIMATE PLAY 64

パイロットウイングス
PILOTWINGS 64

チャレンジしたくてもナカナカ思うようにいかないオールパーフェクトクリア。しか〜し、これさえ読めば(多分)実現できる(ハズ)。激ムズのタスクが待ち構える最終クラスのP証を徹底攻略!!

任天堂 発売中 9800円

N64 シミュレーション 64M バックアップ(最大2)

WARP
広大なリトルステイツをワープで瞬間移動

自由の女神やマリオ岩など、4種類ある島のなかでもっとも見どころのあるリトルステイツ。飛ぶたびに何か発見がある広大な大陸なんだけど、その面積があまりにも広いため端から端へ行くのに一苦労。時間もかかるし、燃料も消費してしまう。しかし、ワープを利用すればそんな悩みも1発で解消!! 東海岸から西海岸（逆も可能）へ瞬時に移動できる。左の写真を参考にして2つのワープルートを大いに利用してくれ。

西海岸の滑走路脇のビルの横入口と北東の自由の女神がある町の公園隣のビルの横入口がワープルートになる

北西の町にあるランドポイント脇の倉庫と南西のスペースシャトルがある場所の倉庫がワープでつながっている

BIRD STAR
バードスターを取って鳥のように大空へ

各クラスの基本3機種でシルバーバッジを獲得し、さらにエクストラゲームもオールシルバーバッジにすると可能になるバードマン。だけど、じつはそこまでやりこまなくても各島に隠されている「バードスター」にタッチすれば、いつでもバードマンとして大空を飛び回れるようになるんだ。

ホリディアイランド

ゴルフコース横の海岸にある浸食された岩のアーチの下に置いてある

クレッセン島

島の北東の海岸壁に開いている亀裂から入る洞くつの奥深くにある

バードスターのバードマンには写真撮影機能がない。それ以外はまったく同じだ

エバーフロスト島

島の北側にある2つの滝の右側の洞くつの奥を垂直に降りた先にある

リトルステイツ

島の北東に位置する自由の女神が建っている町の中央の公園にある

EXTRA GAME
エクストラゲームをおまけと侮るな

A証からP証までクラスごとにすべてシルバーバッジ以上にすると出現するエクストラゲームにも、当然バッジが設定されている。基本3機種をクリアしただけで満足せずに、エクストラゲームを究めてこそ真の「パイロットウインガー」だ。エクストラゲームもゴールドバッジで埋め尽くせ。

オールゴールドバッジの次はパーフェクトか!!

PERFECT PLAY
オールパーフェクトで神の領域へ挑め

『パイロット』をやりこんで、すべてゴールドバッジにしちまったぜ!! というプレイヤーもいることだろうが、ゴールドバッジはまだまだ通過点でしかナイ。真に達人の域にまで登りつめようとするなら、目指すはズバリ「オールパーフェクト」。そこで、次のページから、最終のP証クラスでパーフェクトを取るためのテクをドドーンと解説するぜ。

次のページで最終クラスのP証クラスをPERFECT攻略

ロケットベルト
P証クラス
パーフェクト　達成
おめでとう！

パーフェクト達成は決して夢じゃない

PERFECT PLAY of HANGGLIDER

ハングライダー P証クラス攻略

おすすめキャラクタ

3種類の機種のなかでパーフェクトを取るのがもっとも難しいハングライダー。操作が単純な機種がもっとも難しいところに『パイロット』の奥の深さが表れているといえよう。P証に設定されているタスクは、高高度（600メートル）への上昇とリングクリア、写真撮影の3種類。どのタスクもハングライダーの旋回能力が重要なポイントとなるので、選択するキャラクタは、3Dスティックの反応に敏感なラークとキィウィがおすすめ。

PERFECT テクニック① サーマル内で機首をわずかに上げろ!!

ハングライダーは、全クラスを通じてサーマルでいかにスピードダウンさせずに上昇するかがタスク達成のポイントとなる。上昇のコツはサーマル内で機首をわずかに上げた状態にすること。その状態で上昇を続けてスピードが下がり始めたら失速の前触れ。3Dスティックから指を放してスピードダウンを未然に防ごう。

無理な上昇は禁物

機種を上げたままにしておくと次第にスピードが下がり失速する

3Dスティックの状態

動かしているのもわからないぐらい微妙な傾きで機首を上げる

PERFECT テクニック② ランディングのポイントは進入角度とスピードだ

ランディング時は、3Dスティックに触れなくてもグライダーの3角フレームがランドポイントに重なるようにしよう。極端にフレアーをかけて失速しないように注意しながら、わずかにフレアーをかけて減速していく。スピードを時速50キロ以下にすれば着地衝撃は満点が取れるはずだ。

速度は時速50キロ以下

軽くフレアーをかけて減速しよう

そんなときはフレアーで失速状態にしていっきに高度を下げるのだ

フレアーで角度を調整

このままでは角度が急すぎてランディングできな〜い

タスク1 サーマルフライヤー サーマルを乗り継いで飛べ

それぞれ発生している高度が異なる11個のサーマルを乗り継いで、高度600メートルまで上昇するタスク。なお、サーマルは4分経過すると自然消滅してしまう。

おすすめルート

ランドポイント
現在位置

タスク情報

ランドポイント
現在位置

サーマル	高度
Ⓐ	地上から発生
Ⓑ	約140m
Ⓒ	約200m
Ⓓ	約300m
Ⓔ	約430m
Ⓕ	約510m
Ⓖ	約430m
Ⓗ	地上から発生
Ⓘ	約140m
Ⓙ	約230m
Ⓚ	約300m
ランドポイント	…53m

POINT 600メートルまで上昇

4分以内に600メートルまで上昇するには、乗り継ぐサーマルの順番が重要になる。おすすめの順番は、タスク情報のサーマルⒶ→Ⓑ→Ⓒ→Ⓓ→Ⓔ→Ⓕ→Ⓖの順番。順調に高度を上げていけば、サーマルⒺの段階で600メートルをクリアすることも可能。

600メートルの上空なら失速も怖くない!!

POINT 北からランディング

高度をクリアしたらいよいよランディング。ランドポイントへの進入は、障害物のない北側からがベスト。ランドポイントの上空を通りすぎて北に向かってから反転しよう。高度の調整は、強制的にフレアーをかけてわざと失速状態にする方法がグッド。

制限時間はないので、焦らずじっくりと狙おう

※タスク情報左側のマップ内のアルファベットはサーマル、数字はリングの位置を表している。リングの横の線はリングの向きを表示。右側はリングの高度とサーマルが発生している高度を表している。おすすめルートは編集部が見つけた最適ルートだ

タスク2 ライジングクリーク

リングクリアの順番が決め手!!

高度と向きの異なる15のリングのなかから、8個のリングをクリアしてランディングするタスク。4分30秒以内にランディングしないと減点される。

おすすめルート / タスク情報

リング	高度	リング	高度
①	約230m	⑫	約65m
②	約210m	⑬	約130m
③	約150m	⑭	約210m
④	約120m	⑮	約75m
⑤	約65m	Ⓐ	地上から発生
⑥	約95m	Ⓑ	地上から発生
⑦	約150m	Ⓒ	地上から発生
⑧	約25m	Ⓓ	地上から発生
⑨	約105m	ランドポイント	9m
⑩	約190m		
⑪	約105m		

POINT リング①~⑤

スタート直後に右旋回してサーマルⒶに向かいつつ直前で左旋回すれば、目の前にリング①が見えるはず。リングの位置を確認しながら右旋回でリング①、②、③をクリアする。そのままサーマルⒷの横を通過してリング④、⑤をクリアしてサーマルⒸに向かえ。

リング③は少し高度が低いので注意しよう

POINT リング⑥~⑧

サーマルⒸに進入したら、サーマルのなかで右旋回する。サーマルⒸで120メートルくらいまで上昇したらリング⑥へ向かえ。リング⑥クリア後、左から回り込むようにリング⑦をクリアしたら、そのまま渓谷沿いに飛行し、リング⑧をクリアするのだ。

リング⑦は斜めから右旋回しながらクリアする

タスク3 フォトクルーズ3

撮影できる枚数はたったの6枚!!

ダムに生息する怪獣ミッシーと海岸の近くを遊覧している客船、岬の先端にある発射間際のスペースシャトルの3つの被写体を撮影してランディングするタスク。撮影可能な写真の枚数は6枚のみ。1つあたり2枚しか撮影できない計算だ。全タスク中でパーフェクトを取るのがもっとも難しいタスクといっても過言ではない!!

おすすめルート / タスク情報

サーマル	発生位置
Ⓐ	地上から発生
Ⓑ	地上から発生
Ⓒ	地上から発生
Ⓓ	海上から発生
Ⓔ	海上から発生
Ⓕ	海上から発生
Ⓖ	海上から発生
ランドポイント	13m

POINT 怪獣ミッシー

最初はダムに出現する怪獣ミッシーを撮影。ダムに向かって急降下していくとミッシーがニョキッと長い首を湖面から突き出す姿を確認できる。ミッシーは右から左に徐々に移動していくので、ファインダーを左にずらした状態でゆっくりミッシーに接近せよ。

ミッシーは1回の撮影で済ませてしまいたい

POINT 客船

ミッシーの撮影後、サーマルⒷで上昇して、客船が遊覧している海岸へ向かう。客船はサーマルⒹとⒺの間を左回りで移動している（タスク情報を参照）。最初のアタックで撮影に失敗しても、サーマルⒹ、Ⓔを乗り継げばフィルムの許すかぎりチャレンジできる。

客船を斜めから見た角度がベストのアングルだ

POINT スペースシャトル

スペースシャトルはハンググライダーが近づくと、発射される仕組みになっている。そのため、ゆっくり近づいていると、接近する前にシャトルは飛び立ってしまう。まずサーマルⒻで高度200メートルまで上昇する。そこから急降下しながらスピードを時速100キロまで上げて急接近するようにしよう。なお、シャトルは発射された後でも減点なしで撮影することができる。

フレームいっぱいにシャトルを収めろ

時速100キロオーバーのハイスピードで接近せよ

サーマルⒻを利用して限界まで上昇して次の急降下の準備だ

PERFECT PLAY of ROCKET BELT

ロケットベルト P証クラス攻略

視点切り換えや微妙な3Dスティックさばきなど、3機種のなかでもっとも複雑な操作を要求されるロケットベルト。だけど、操作に慣れてしまえば、自在に空を飛べる機種でもある。編集部でも、3機種のなかで最初に全クラスパーフェクトを達成したのがこのロケットベルトであった。といってもタスクはさすがに超難問ばかりなので、空中での安定性が重要なポイント。よって、おすすめキャラクタは、標準タイプのホークとフーターで決まりだ。

おすすめキャラクタ

ホーク

フーター

PERFECT テクニック① 視点を切り換えて状態を確認せよ

空の上ではポーズして本記事を読む以外にアドバイスしてくれる人はいない。プレイヤーはすべての情報を画面内から把握しなければならない。特にロケットベルトでは、目標物が上下に散らばっているため、視点変更で目標を視認するテクニックが重要。コントローラを見ずにCボタンユニットの上下を押して、視点切り換えが瞬時にできるように訓練せよ。

上方視点

TIME 00'32"15

目標物が上空にあるときは上を見渡せる視界がベスト

下方視点

ランディングや降下するときは下を見渡せる視界で

PERFECT テクニック② 落下速度を下げて着地衝撃を抑えろ

ランディングのコツは、弱噴射をかけて落下スピードを下げて、着地衝撃をなくすこと。このとき、3Dスティックに触れずに弱噴射を真下にかけること。無風のときは、中心で降りればOKだが、風が吹いているときは、風上から風に流されながらランディングするようにしよう。

風が吹く状態 風上から弱噴射で落下

わざと風に流されてランディングしよう

着地衝撃満点

ランディングに失敗したら泣くに泣けない。慎重に操作せよ

無風状態 弱噴射をかけて落下

弱噴射で時速10キロ以下のスピードで

タスク1 シャドウ・ルート 洞くつの壁に触れるべからず

狭い洞くつのなかを通り抜けた先にあるゴールリングをクリアするタスク。洞くつのなかは川が流れているため、川に落ちたらゲームオーバー。また、壁に触れるたびに2点減点される。しかも、制限時間はたったの2分。時間をオーバーすると減点だ。壁に接触せずに時間内にゴールにたどり着いて初めてパーフェクトとなる。

POINT 強噴射とホバリング

洞くつを進むときは、スピードを上げるために強噴射が基本。カーブに差しかかったら、ホバリングしながら方向転換を行え。ただし、ホバリングは燃料を大量に消費するので、長時間の使用は控えるように。

強噴射を断続的にかけることでスピーディな飛行が可能になる

曲がり角に差しかかったり、壁に接近しすぎたらホバリングで停止

POINT 地底湖に吹く風に注意

洞くつ内コースの中間で巨大な地底湖が出現する。この時点でスタートからの経過時間は50秒が基準だ。地底湖の中ほどでは、右から左へ強烈な突風が吹いている。この強風地帯を通過するときは、無理して風に逆らう必要はない。噴射をオフにして風に流されるようにしてクリアしよう。

鍾乳石に触れないように注意して進め

POINT 2つの滝を垂直落下

地底湖の奥とその先にある2つの滝は、視点を切り換えて垂直落下してクリアせよ。落下するときは高度計に注意してチャポンと川に落っこちないように注意するべし。落下したら視点は通常の後方からの視点に戻すように。落下後に進むべきコースは、レーダーの黄色い三角で確認できる。左の写真の矢印が落下後のコースだ。

滝その①

落下後右に進む

滝その②

右斜め前に進む

※タスク情報左側のマップ内数字はフローティングパッドの位置を表している。右側はフローティングパッドの高度を表している

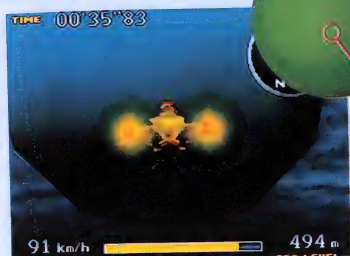
タスク2 ダイヤモンドヘッド

体当たりをかましてボールを地上に落とすな

山頂にあるバウンドボールに体当たりして、半島にあるゴールエリアまでバウンドボールを運んでいくタスク。最初の一突きを失敗するとやるだけムダ的な難解な課題だ。制限時間の2分を越えると減点されていくため、時間との戦いとなる。

POINT バウンドボールの特性

B証にも出てきたバウンドボールの特性をもう一度復習。原理はビリヤードと同じで中心を突けば真っ直ぐ進み、右側を突けば左に進む。スピードを上げてブチかませば遠くまで飛んでいく。バウンドボールに体当たりするポイントは、中心のやや下がベスト!!

バウンドボールの動き

ベスト体当たりポイント

できることなら時速100キロ近いスピードで体当たりしたい。タイミングがすべてダ

POINT 空中から谷を越えろ

山頂からゴールエリアを結んだ直線上にある谷にバウンドボールを落とすと、致命的なタイムロスとなる。最初の体当たりから4、5回は空中で体当たりして運ぼう。途中、バウンドボールが視界から消えたら、視点切り換えを駆使してすばやく探して次に備えろ。

最初のうちは素直にバウンドする海を目指せ

POINT 斜面でバウンドが変化

バウンドボールは空中に浮かしたままで運んでいくか、もしくは1度平らな海の上に出してから運ぶのが得策だ。誤って地上でバウンドさせると、地面の傾き(地形のほとんどが斜面)によりとんでもない方向へ、バウンドボールが弾んでしまう。

地面でのバウンド変化はタイムロスにつながる

タスク3 タッチ&ゴー2

次のパッドの位置をレーダーで確認せよ

10個のフローティングパッドへ順番に着地してランドポイントへ向かうタスク。制限時間の3分以内にランディングしないと減点されてしまう。

燃料はわずか。ホバリングの多用は命取り

タスク情報

パッド	距離
①	約33m
②	約78m
③	約43m
④	約13m
⑤	約90m
⑥	約169m
⑦	約115m
⑧	約207m
⑨	約193m
⑩	約358m
ランドポイント	352m

POINT 着地時の減点に注意

このタスクでは、フローティングパッドにも着地衝撃が設定されている。ランドポイントほどシビアではないが、パッドより1~2メートル上空からゆっくり着地するように心がけよう。また、パッドの側面に触れると2点減点されてしまうので注意が必要だ。

衝撃が強いと着地も認められないこともアル

POINT 滝の上のパッド⑤

フローティングパッド⑤は滝の上に架かるアーチの下に設定されている。パッドからアーチの天井までの空間は5メートルしかない。アーチの下に入ったら急激な上昇を未然に防ぐためにも強噴射は厳禁。弱噴射で頭を天井にぶつけないように細心の注意をはらって着地せよ。

頭をぶつけるな

状況はシビアだ。弱噴射で慎重に操作せよ

POINT パッド⑥の下にパッド⑦

フローティングパッド⑥と⑦は、ほぼ同じ位置の上下に重なるように設置されている。パッド⑥に着地したら、着地したまま真下を見る視点に切り換えてみよう。足元にパッド⑦が小さく見えるはずだ。その視点のまま、垂直に落下して着地せよ。

下のほうに半分だけ見えているのがパッド⑦だ

POINT パッド⑧~⑩

フローティングパッド⑧もアーチの下に設置されている厄介な存在。弱噴射でゆっくり接近して着地したら渓谷の底に設置されているパッド⑨へ。パッド⑨に着地したら、すばやく斜め上を見上げる視点に切り換えて、パッド⑩を探しながら急上昇せよ。

これまたキツ~イ位置にパッドが置いてある

PERFECT PLAY of GYROCOPTER

ジャイロコプター P証クラス攻略

おすすめキャラクタ

3機種のなかで最速のスピードを誇るジャイロコプター。スピード感をもっとも体感できる反面、そのスピードが災いして早め早めの操縦が必要。常に次の目標を目指していかなければならない。急旋回、急上昇を必要とするP証クラスでパーフェクトクリアを目指すなら、前もってコースを頭にたたき込んでおく必要がある。すばやく次の目標に向かうためにも、おすすめキャラクタはすばやい動作に耐えられるグースとアイビスがベスト。

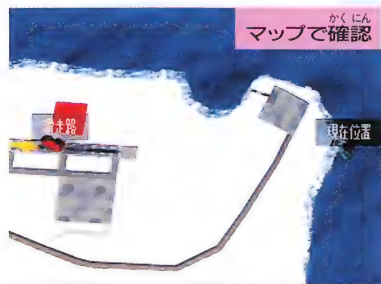
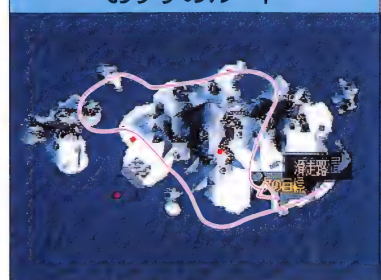
PERFECT テクニック① コクピットビュウで照準を合わせろ!!

A証からP証まで、各クラスに1つはミサイルでの射撃タスクが含まれている。射撃タスクを行うときだけは、通常の後方視点でなくコクピットビュウがおすすめ。自機に視界を邪魔されることなく目標を捕捉できる。また、ジャイロコプターは徐々に上昇する飛行特性がある。そのため目標をスコープに収めるときに目標より下に合わせれば、接近すると自動的にスコープと目標が一致する。

機体がジャマ!!

視界不良!? 自分の機体が邪魔で目標物が見えないというのは情けない…

視界良好!! 後はミサイルを撃つだけ

PERFECT テクニック② 滑走路の向きを確認するのだ

高速飛行のためランディングにもっとも手こずるのがジャイロコプター。着地衝撃はスピードを時速80キロ台に抑えればほぼ完璧なんだけど、着地精度はあと1点によく泣かされる。着地精度アップのコツは滑走路の向きを確認すること。マップによっては滑走路が視認できないタスクもある。そんなときは全体マップを表示して、自機と滑走路の向きを確認しよう。早めに自機を滑走路の中心に持っていくのがハイスコアの基本だ。

滑走路が見えね〜!!

そんなときは全体マップで確認しよう

レーダーでは滑走路が見えているんだけど

タスク1 アイス・ホーネット ボーナスリングで時間を大幅短縮

リングをクリアして、滑走路にランディングするタスク。制限時間は2分30秒と短め。途中で出現する白いボーナスリングのクリアにすべてが懸かっている。

おすすめルート

タスク情報

①…約40m	⑫…約30m
②…約90m	⑬…約65m
③…約90m	⑭…約70m
④…約180m	⑮…約205m
⑤…約35m	⑯…約30m
⑥…約25m	滑走路…約11m
⑦…約25m	
⑧…約25m	
⑨…約40m	
⑩…約85m	
⑪…約95m	

POINT ボーナスリングをクリア

ボーナスリングはリング⑨をクリアするとリング⑩、⑪がオープンになり、リング⑭をクリアするとリング⑮、⑯がオープンする。左上のおすすめルートがボーナスリングをクリアするときのルートだ。これ以外のルートだと時間内にランディングできなくなる。

白いボーナスリングでタイムをいっきに短縮!!

POINT 黄リングのクリア法

リング⑥〜⑧の回転する3連リングはタイミングが命。スタートからリング④まで最大出力で飛行し、リング⑥に向かう途中で1度出力を0まで下げる。そこから再び最大出力で飛行すると、バッチシのタイミングで回転する3連リングをクリアできる。

回転しているリングは中心より左側を通過せよ

※タスク情報左側のマップ内の数字はリングまたはターゲットの位置を表している。リングの横の線はリングの向きを表示。線のないリングは回転しているリング。右側はリング又はターゲットの高度を表している。おすすめルートは編集部が見つけた最適ルートだ

タスク2 バルーン・ラッシュ

最短ルートを探し効率よく割れ

30個のターゲットバルーンの中から20個を破壊して滑走路にランディングするタスク。制限時間は2分30秒。左のおすすめルートに従って攻略していくぞ。

おすすめルート

タスク情報

①…約25m	㉑…約65m
②…約55m	㉒…約70m
③〜⑥…約60m	㉓…約30m
⑦〜⑨…約35m	㉔…約75m
⑩…約65m	㉕〜㉗…約110m
⑪…約50m	㉘…約95m
⑫…約25m	㉙…約10m
⑬…約50m	㉚…約65m
⑭…約60m	滑走路…約11m
⑮〜⑰…約90m	
⑱…約30m	
⑲…約40m	
⑳…約50m	

POINT ロータにも当たり判定アリ

今回の攻略では、ミサイルによる破壊はナシ。バルーンはすべて体当たりで破壊する。破壊するときの当たり判定は機体だけだと思いがちだが、じつはロータ（頭上の回転翼）にも当たり判定がある。無理して機体でバルーンを割りにいかず、ロータで擦るように割るのが上級テクニックといえよう。

衝撃でコースがずれたりすることはナシ!!

POINT ターゲット⑦〜⑨

おすすめルートに従ってターゲット⑥の手前で、急減速しながら右旋回してターゲット⑦〜⑨を狙う。この3つのターゲットがこのコースの難所。だが、おすすめルートは全部で21個のターゲットが破壊できるように設定されているので1つくらいミスしてもOK。

超低速旋回せよ!!

ロータで擦るようにターゲットを割れ!!

POINT ターゲット⑩〜⑬

ターゲット⑨をクリアしたら出力50で右旋回。このときターゲット⑲〜㉑が視界に入るも無視。このターゲットは後のルートに組み込まれているし、今ここで無理に飛行軌道を変えると、この先のターゲット⑩〜⑬が破壊できなくなってしまう。

今は無視せよ!!

後でもっと楽に破壊できるのでここの㉑はパス

POINT ターゲット⑭〜⑳

ターゲット⑬を破壊後、減速右旋回してターゲット⑭を破壊。ゆっくり右旋回しながら2列に並んだ下側のターゲット⑮〜⑰の破壊せよ。ターゲット⑰破壊直前から減速しはじめ、急降下右旋回してターゲット⑱〜㉑を狙え。無事に20個のターゲットを破壊できたら左旋回して滑走路を目指せ。

2列のターゲットは下の列を狙おう

タスク3 ホーク・アゲイン

海上を動き回るメカ・ホークを撃て

海上に出現したメカ・ホークに5発のミサイルを命中させ撃破。その後、滑走路にランディングするタスク。メカ・ホークは水面より上の部分にしか当たり判定がない。制限時間の3分30秒を越えると減点されてしまう。

POINT 氷はミサイルで撃ち落とせ

メカ・ホークの撃破は、メカ・ホークが立ち止まっているときが最大のチャンスとなる。スコープをメカ・ホークに合わせてた状態のまま低空飛行で近づけ。途中でメカ・ホークが氷を投げてきたら、ミサイルで即座に撃ち落とすべし。メカ・ホークが氷を投げた後に生じる一瞬のスキをついてミサイルをすばやく発射せよ。

メカ・ホークが氷を投げてきたら避けるのではなく撃ち落とす

氷の破壊に成功!! 再びメカ・ホークにスコープを合わせろ

POINT 離脱してから再び接近

ミサイルが命中したらそのまま最大出力で離脱せよ。メカ・ホークがレーダーで端に表示されるくらいの距離で反転して再びメカ・ホークを狙え。1回の接近で1発のミサイルを命中させていけば、規定時間内にランディングできる。

命中したらそのまま直進して離脱せよ

POINT 山を越えてランディング

ランディングは、時間短縮のため山越えの急降下となる。スタートからの経過時間が3分以内の状態で山脈を越える。このときに時速120キロぐらいまでスピードを落とし、出力0のまま滑走路に向かって滑空しながら急降下していけ。

急降下ランディング

山越えのランディング。途中で自機と滑走路の位置をマップで確認しながら飛行せよ

任天堂スーパーマリオクラブ推奨ソフト

SUPER FAMICOM®
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

スーパートランプコレクション2

DOUBLE UP !

1996年7月19日発売予定　5,800円（税別）

ワクワクキャンペーン
7月19日から
8月末実施

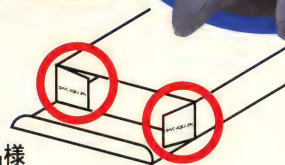
「スーパートランプコレクション2」で
NINTENDO64 100台プレゼント！

■プレゼント賞品
A 賞　任天堂「NINTENDO 64」 100台
B 賞　全国共通ゆうえんち券5,000円分　30名様
C 賞　新潟県南魚沼産・コシヒカリ10kg　10名様
D 賞　人気声優　桜井　智オリジナルテレフォンカード　300名様

■応募方法　SFCソフト「スーパートランプコレクション2」外箱の折り返し（SHVC-AQKJ-JPNと書いてある部分）2枚を1口としてハガキに貼り、希望賞品名・郵便番号・住所・氏名・年齢・職業をご記入の上、ご応募ください。

■宛　　先　〒169　東京都新宿区大久保3-14-8　新宿北郵便局留め　㈱ボトム アップ　ワクワクキャンペーン係

■キャンペーン期間　1996年7月19日〜8月末日（当日消印有効）

■当選発表　賞品の発送をもって発表にかえさせて頂きます。

株式会社 ボトム アップ　〒169　東京都新宿区高田馬場3-28-9　荒井ビル3F　TEL.03-3371-9549
ホームページへのお問い合せは http://www.ifnet.or.jp/~b-up/

N64メーカーレポート

参入メーカーごとの視点で、N64の最新情報を探るコーナーがスタート。今回は、任天堂、エポック社、ハドソンの3社をピックアップするぞ。

任天堂

にんてんどう

次回発売タイトルはどれ？ 期待高まる3タイトル

'96年内には確実に発売!!

任天堂では現在13本ものラインナップが挙がっているが、発売日に関してはすべて未定。当初は年内に任天堂ブランドで10数本のタイトルを発売する計画はあったものの、ゲームのクオリティを最優先に考える開発主導の体制をとっているため、スケジュールが直前まで見えてこないのが現状だ。完成したソフトでも、出来が悪ければ発売を延期する可能性もある。残念ながら現段階では、7月、8月は任天堂ブランドでのN64ソフト発売予定はない。

任天堂ブランドのソフトは、大きく2種類に分けられる。任天堂社内で開発されているものと、いわゆるドリームチームと呼ばれる海外のメーカーが開発しているもの。このうち任天堂社内で開発しているものの何本かは、年内の発売を目標に、開発が急ピッチで進んでいる。具体的には『ウェーブレース64』、『スターフォックス64』そして『スーパーマリオカートR』の3本。なかでも『ウェーブレース64』は5月のE3でも実際にプレイできるバージョンが出展してあり、一番早く発売されそう。『スターフォックス64』は、まだビデオ映像でしか内容は確認されていないが、開発状況はかなり進んでいるようだ。前人気バツグンの『スーパーマリオカートR』はN64のキラータイトルとして、年末のクリスマス商戦に投入される可能性が高い。また、ドリームチーム開発のソフトも、アメリカでN64が発売される9月に向け着々と開発が進んでおり、何本かは日米同時発売もありえるだろう。

気になる『ゼルダの伝説64』と64ディスクドライブは、今年11月に予定されている初心会に、何らかの形で発表がありそうだ。

◆去年の初心会以来、新情報のない『ゼルダの伝説64』。どんなゲームになってるのかな？

ウェーブレース64

題材が水上スポーツなだけに、時期的には夏に発売される見込みが高かったのだが…？ 宮本茂氏のプロデュースにより、さらに練りこみが進んでいる模様。

◆「水上」が大きなポイント。これまでのレースゲームにはない感覚が味わえそう

スターフォックス64

E3出展のビデオ映像で見るかぎりでは、ほとんど完成に近い状態のようだ。ただ、バランス調整などの重要な部分で時間をかけているのかもしれない。

◆E3ではビデオ映像のノリのいいBGMが耳に残った。超ベリグーなのだ

スーパーマリオカートR

ハード本体と一緒に買っていく新規ユーザーが続出しそうな超目玉ソフト。来るべき対戦プレイに備え、いまから3Dスティックに慣れるといいかも!?

◆やはり4人同時プレイがアツそう。コントローラブロス必携ソフトになるか？

タイトルはすべて仮称です。

エポック社

『ドラえもん』(仮称)早くも開発機上の画面を入手!

6月の東京おもちゃショーでタイトル発表したばかりの『ドラえもん』。ドラえもんといえばマリオに勝るとも劣らない、超国民的キャラクタ。いったいどんなゲームになるのか興味津々だったわけだが、早くも画面写真を入手することができたぞ。画面を見れば一目瞭然、バリバリのフルポリゴンだ。おなじみのの太としずかちゃんも、N64ではこのとおり。まだ開発途中なのでカクカクしている。ジャンル的には、3D世界を冒険するアクションゲームとのこと。またシステム的にどうなるのか不明だが、最大4人プレイが可能になるようだ。

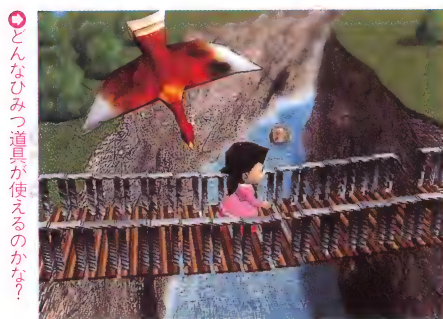
原作の主要メンバーがプレイヤーキャラとして使用できるとのことだが、残念ながら今回入手した画面の中にはドラえもん、スネ夫、ジャイアンはいなかった。早くこれらのキャラも見てみたいね。

⬆おそらく左下はキャラのライフゲージ、右下はひみつ道具を表示していると思われる

これがひみつ道具か?

➡どんなひみつ道具が使えるのかな?

ひみつ道具を効果的に使え

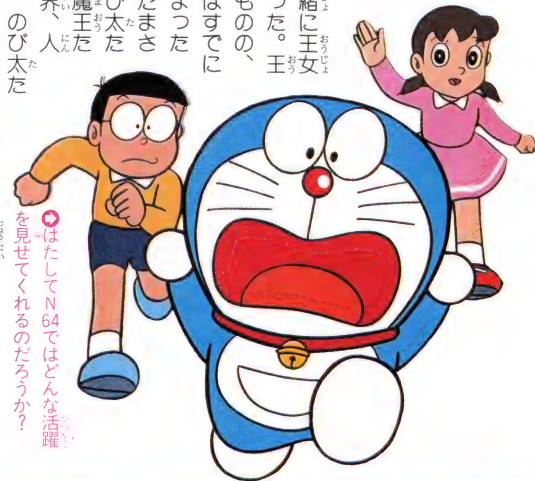
原作ではなくてはならない、ドラえもんのひみつ道具。N64版では、ゲームクリアのための重要なアイテムとして使用するらしい。迫り来る敵や障害物、イベントなどに対し、このひみつ道具を駆使してゲームを進めていく。タケコプターやひらりマントなど、思いつくだけでもさまざまな仕掛けがありそうだ。

またプレイヤーキャラ5人(ドラえもん、のび太、しずかちゃん、ジャイアン、スネ夫)にはそれぞれ特性があり、メンバー交代しながらゲームを進めていく。

ハドソン

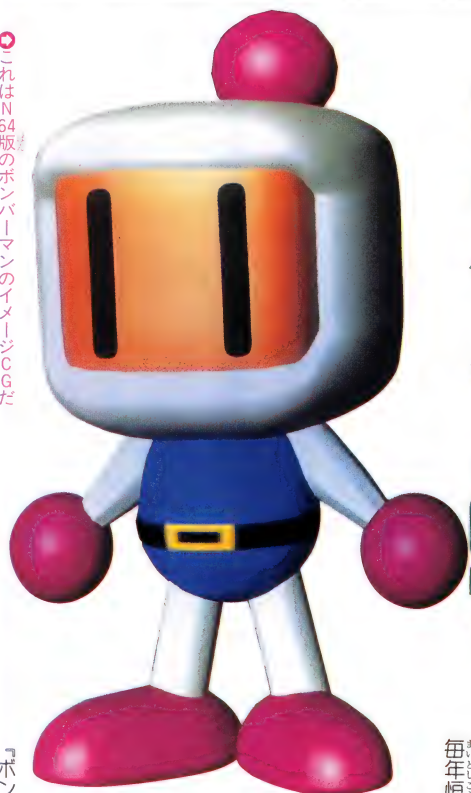
ストーリーはオリジナル

のび太とドラえもんは、学校の宿題として日食の観察をしていた。すると頭上にぽっかりと穴が開き、そこから少女が落ちてきた。少女は妖精界をつかさどる天空の王女だという。王女の説明によれば、人間の自然破壊によって、精霊石の力が弱まり、封印されていた魔王が蘇ろうとしているという。魔王の手下たちが妖精界を荒らし、妖精界を司る天空界の王をさらった。そして王女に魔王の復活を邪魔するドラえもんのポケットの中身を奪うよう、命じたという。王女は父を助けたい一心で、のび太たちが油断したすきにポケットを奪い去る。

もし魔王が復活してしまったら、妖精界だけではなく人間界までも危機にさらされてしまう。のび太とドラえもんは、しずか、ジャイアン、スネ夫に呼びかけ、一緒に王女を追って妖精界へ向かった。王女に会うことはできたものの、4次元ポケットの中身はすでに魔王の手下に渡ってしまったという。魔王の手下にだまされた王女は後悔し、のび太たちに協力を申し出る。魔王たちを再び封印し、妖精界、人間界の平和を守るため、のび太たちの冒険が始まるのだった…。

と、以上がN64版のバックグラウンドストーリーだ。原作にはない、ゲームオリジナルのエピソードとなっている。このストーリー設定を読めばわかるとおり、ゲームは4次元ポケットの中身が奪われている状態からスタートする。ストーリーをすすめていく途中でひみつ道具を取り返し、それを使っていくシステムになるようだ。最初から4次元ポケットの中身にあるひみつ道具がすべて使えたら、すぐに解決してしまうんだけど…。

●はたしてN64ではどんな活躍を見せてくれるのだろうか？

●しずかちゃんが泳いでいる水中の画面も入手。そういえばのび太って泳げたっけ…？

夏のキャラバンで会える!?『ボンバーマン64』（仮称）

●これはN64版のボンバーマンのイメージCGだ

ハドソンは現在『金田一少年の事件簿』『ボンバーマン64』『スーパーパワーリーグ64』（すべて仮称）の3本をタイトル発表している。すべて発売日未定だが、このうち『ボンバーマン64』については、毎年恒例のハドソン夏のキャラバンで、イメージ映像などなんらかの発表があるようだ。今年のキャラバンは「にこボンピック'96」と題され、さまざまな機種のボンバーマンが遊べる、ボンバーマンづくしのイベントになりそう。「にこボンピック'96」のくわしい日程や内容などについては、今号のファミマガジャーナルR記事中のP80を見てほしい。

『ボンバーマン64』の情報はまだほとんど出ていない状態。ポリゴンになるとか、3Dタイプの視点になるとかさまざまなウワサが流れている。ハドソンキャラバンに行って、実際に自分の目で確かめてみるのもいいのでは…？

『スーパーパワーリーグ64』は、ハドソンの定番野球ゲームシリーズの最新作。8月にはSFC版の『〜4』が発売されるが、N64版の発売はそのしばらく後になりそう。N64の野球ゲームはハドソン、コナミ、イマジニアなど3社から挙がっている。どのソフトも3Dスティックを使用するのはもちろんだが、ハドソンでは現在、画期的な使用法を考案中、他社との差別化を図る意向だ。

『金田一少年の事件簿』は、アドベンチャーというジャンル以外の具体的な内容はまだ秘密だ。

くだらない誘惑なんかに負けるなよ。

軽い気持ちで手を出した覚せい剤から体がボロボロになったり、犯罪を引き起こしたりすることだってある。
ちょっとした好奇心で利用したテレクラで犯罪に巻き込まれたりすることだってあるんだ。
誘惑なんかに負けるな。自分に胸はって生きていけよ。そう、君にはでっかい未来があるんだ。

サッカー五輪代表
前園真聖

●7月は青少年を非行からまもる全国強調月間です。

政府広報
総務庁

SFC
総力特集
発売目前での総まとめで
ゲームの魅力を先取り!!
キャラクタ紹介編……38P
システム解説編……42P
ダイジェスト・ストーリー編……45P
発売日まであとわずか。そこで、システムと序盤のストーリーのおさらいをしていく。この記事を熟読して『大貝獣物語Ⅱ』の基礎知識を深めておき、ソフト発売と同時に熱き冒険者魂をスパークさせるのだ！
大貝獣物語
Ⅱ
だいかいじゅうものがたり
ハドソン
8月2日発売予定
8200円
SFC
ロールプレイング
40M
バックアップ(最大2)

キャラクタ紹介編

特技と魔法で戦い抜け!

主人公と9人の勇者

～Aすけっと～

パーティに加えられる魅力的なキャラクタたち。その個性は、戦闘時の特技や魔法にも見られるのだ。

ここではゲームの魅力のひとつになっている、個性的なキャラクタたちを紹介していこう。これらのキャラクタは、冒険が進むにつれて徐々に加わっていく。基本的にパーティは4人編成なので、仲間が4人以上に増えればパーティの構成を考えなければならない。でも、これを考えるのが、このゲームの醍醐味でもあるのだ。

パーティは最大4人。テレポシップで自分好みのパーティを編成できるのだ

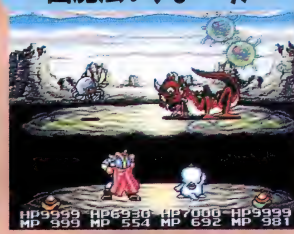
火の貝の勇者 主人公

地球から火の貝に導かれ、シエルドラドに召喚された少年。ダークの陰謀を阻むため旅立つことになる。このキャラの特徴は、攻撃力の高い特技を数多く覚えていくこと。しかも、攻撃魔法や回復魔法も使える。オールマイティキャラなのだ。

回復魔法以外に、このダンジョン脱出魔法「リエントラ」も使えるぞ

主人公の攻撃のメインは特技。この特技「ラストスラッシュ」は強力だぞ

菌魔法使い バブ

前作の『大貝獣物語』から引き続き登場。貝獣トリオのリーダー的な存在。このキャラの特徴は、複数の敵を一度に攻撃できるブーメランを装備できること。生物系の敵には絶大な威力をほこる菌魔法を使えることだ。また、自分の体を凝縮することで魔法力を高められるぞ。

剣も装備できるが、やはり複数の敵を攻撃できるブーメランが便利だぞ

菌魔法いきま～す!

生物系ならかなりのダメージだ

ジュエルナ使い クピクピ

貝獣トリオの1人で、ちょっと気の弱いところがある。ただし、魔法に関してはエキスパートで、回復魔法や攻撃魔法をたくさん覚えていく。しかも、敵を宝石に変えるジュエルナを使える唯一のキャラだ。敵の弱点を調べられる特技も覚えるぞ。

武器での攻撃は得意ではないので、主に魔法を使っての回復役になるかな

ジュエルナの魔法で、モンスターをガンガン宝石にしていくのだ

ビックリ箱的キャラ ポヨン

貝獣トリオの1人で、ギャグメーカー的な存在。いつも食べることを考えている。ただし、斧を装備しての攻撃は強力。戦闘でもバリバリ活躍してくれる。そして、いくつかある効果がランダムに現れる、特技の「ポヨヨーン」を使うことができる。また、これ以外にもいろいろと秘密があるらしい。

なんか、こんな攻撃もできたりするけど、どうやったら使えるの?

いい結果、最悪な結果? ドキドキ

パーティの守り バルテス

グランガラムの王宮騎士団団長を務めている獣人。攻撃力が高く、剣による特技を数多く使える、頼もしいキャラだ。

ダメージを与えつつ相手を行動不能にできる「ふどうぎり」は、特技の中でも使えるぞ

HPの少ないキャラクタが攻撃されると、代わりにダメージを受けてくれるのだ

グランガラムのお姫様 ルミエラ

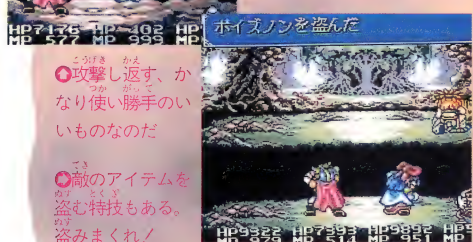
グランガラムのお姫様で、魔法のエキスパート。ゲーム序盤でお世話になる回復魔法に、攻撃魔法や攻撃補助魔法といったさまざまな魔法を使うことができる。また、敵の弱点を調べる特技も覚えるぞ。

回復魔法がお得意なのだ

敵のHPや弱点、持っているアイテムまでわかる特技「まどうのめ」

猫族の義族 シャムル

猫に変身できる猫族の女の子。敵からアイテムを盗むことができる特技を持っている。また、唯一両手に武器を装備できるキャラでもあるのだ。

「かえしぎり」の特技は、敵の攻撃を短剣で受けたあと攻撃し返す、かなり使い勝手のいいものなのだ

敵のアイテムを盗む特技もある。盗みまくれ!

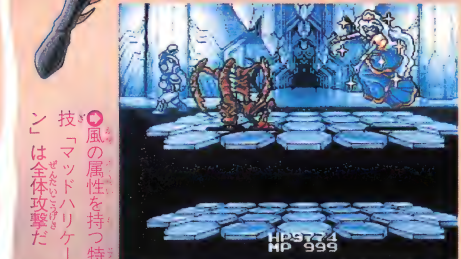
スーパー兵器で活躍 ロボット

Dr.スパーナの手によって作られたロボットで、攻撃力と防御力が高い。さらに、火や風といった属性のあるオプション攻撃で、敵全体を攻撃することができる。ただしこのオプション攻撃には、道具屋で売っている弾が必要なのだ。

オプション攻撃には弾が必要だから、買っておこう

敵全体に大ダメージを与えられる

己の拳で戦う ギャブロ

ダーク率いる六魔将と同じ名前のキャラクタ。火や風などの属性をもつ強力な攻撃を拳から繰り出すことができる。また、状態回復などの回復魔法も使える。

風の属性を持つ特技「マッドハリケーン」は全体攻撃だ

回復魔法を使うことができる。状態を回復できる魔法も覚えるぞ

召喚魔法使い ポット

いたずらが過ぎてツボに封印されている。このツボを見つけることで仲間にすることができる。シェルドラド中に置かれた次元のツボから入手できる、ハデな召喚魔法を使えるぞ。

召喚魔法はレベルアップ時に覚えるわけでなく、次元のツボから入手する

召喚魔法は見た目がすごくハデで、使うと気持ちがいいぞ

困ったときに呼ぼう!

特定の場面で活躍する仲間

～Bすけっと・Cすけっと～

「すけっと」のコマンドで呼べるBすけっと、呼び出せないが役立つCすけっと。その使いどころを紹介。

ここで紹介するキャラクタは、戦闘には加わらないけど、ある特定の場所や特定の場面で活躍してくれる。Bすけっとはコマンドで呼び出せる仲間、Cすけっとは特定の場所に現れるキャラなのだ。

○Bすけっとを呼び出したいときには、「すけっと」のコマンドを選択しよう

おまえ きっといいヤツ
オイラ すけっとになってやるゾ!

○見つけないと呼び出せないBすけっともいるのだ

大男アンドレ

トンタースの町に住む力持ちの木こりで、大きな岩やキノコの前で呼び出すことができる。呼び出すことによって、岩やキノコを取り除いてくれる。これによって、主人公たちの行動範囲が広まることになるぞ。

○大きな岩の前に立って、アンドレを呼んでみよう。すると、大きな斧を振るって…

○大きな岩をなくしてくれるのだ。これで岩の先へと先に進むことができるぞ

はぐれ貝獣マンボウ

泳ぐのが得意な貝獣で、シェルドラドの内海の岸辺で呼び出すことができる。呼び出すと内海を自由に移動させることができて、しかも水中に潜ってアイテムを探すことができるのだ。何度でも潜って調べられるぞ。

マンボウ「オッス!
水の中はおまかせだゾ!
じゃ 行ってくるゾ!

○内海の海岸で呼び出そう。陸の上には呼び出すことはできないのだ

見つけたぞォ

マンボウ「『まりょくのみ』を
見つけたゾ! おまえにやるゾ!

○好きな場所まで泳いでいったあと、Aボタンを押すと潜って調べるのだ

水中から宝物を見つけてこようか?

食餌係コール

ジョーダンサーカスの食餌係として働いていて、後に主人公たちの仲間になる。フィールド上やダンジョン内で呼び出すことができ、そこに出現するモンスターを呼び出せる。戦闘終了後、続けてモンスターを呼び出すことができるぞ。レベル上げに活躍か?

おいでおいで～

○フィールド上でもダンジョン内でもOK。好きな場所で呼んでみよう

○その付近に出現するモンスターと戦闘

エサをまいてモンスターを呼ぶ?

霊媒師ジャラマー

白神様を信仰している霊媒師。自由に呼び出すことができて、一定時間モンスターの出現を止めてくれる。ただし、連続で呼び出すことができず、一度呼び出したあとは1回宿屋に泊まらないといけないのだ。

○呼び出すと一定時間だけ、モンスターが出現してこなくなるのだ

○一度宿屋に泊まらないと、もう一度ジャラマーを呼び出すことができないぞ

これでしばらく敵と遭わないですわ

おさる洞の番人 ウッキー

おさる洞で仲間になるサルのリーダーで、サルノコシカケというキノコの前で呼び出すことができる。呼び出すと子分を引き連れて橋をかけてくれる。子分を見つけて増やすと、橋の長さも長くなる。

「キャッキャッ！ ウッキー親分の友達！ オイラも友達！ キッキー

ウッキーの子分を見つけると、橋の長さが伸びるのだ。何匹いるのかな？

サルノコシカケから橋をかけられるぞ

飛竜の子供 ドラゴバード

シェルドラドでもそれほど数が多くない飛竜の子供。フィールド上で呼び出すと、主人公を中心に一定の距離を飛びまわって偵察することができる。この飛竜は成長するらしいのだが、成長したときの能力は、今のところ不明なのだ。

主人公の周りを飛んで偵察することができる。戦闘がないので移動がラクチン

あまり遠くへは、飛んで行くことができないのだ

ロボット犬 ポチ

Dr.スパーナの作品で、ダンジョン内で呼び出すことができる。呼び出すと、主人公を中心に一定の距離を移動して偵察することができる。偵察しているときは、モンスターの出現がないぞ。

Dr.スパーナが作ったロボットだ

ダンジョン内で呼び出せば、ダンジョンの先を偵察することができる

ドラゴバードと同じく、遠くへは行けないのだ

遊牧民の家族 ウル・ウラ・ウロ

前作でも登場したウロが、今回は家族といっしょに登場することになった。この遊牧民の家族は、Cすけっと言って「すけっと」のコマンドを選んでも呼び出せない。ダンジョンの近くなどで、まれにキャンプをしているのだ。この3人にそれぞれ話しかけると、休んでHPやMPを回復させたり、武器や防具、それに回復アイテムなどを買うことができたりするのだ。

ダンジョンの近くに、青いキャンプが出現しているときがある。中に入ろう

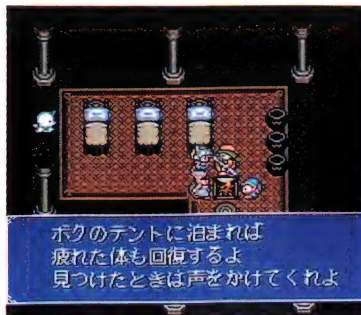
タダで回復

HPとMPを回復させることができる

道具ならオマカセ

味1 HP 小回復

カミダノミン	25P
ポイズノン	5P
リバラミン	10P
アゲインドロップ	800P
りゅうのつばさ	50P
テレポストーン	100P

かう / うる / やめる / パール 16063

奥さんに話しかけると、近くの町で売っているような道具を買えるのだ

武具ならオマカセ

防御力 12 装備

てつのつぼ	300P
かわのよろい	225P
ヘッドギア	105P
かわのたて	90P
まもりのぼうし	187P
バックラー	225P

かう / うる / やめる / パール 16063

キャンプがある場所あたりの町で売っている武器や防具を売ってくれるのだ

システム解説編

これがスーパージオラマチックバトル！

戦闘システム

『大貝獣物語Ⅱ』の特徴として第一に挙げられるのが、この戦闘システム。その特徴的な部分を紹介しよう。

『大貝獣物語Ⅱ』の魅力のひとつが、見た目で状況が分かる戦闘システム。装備している武器の形や、どのような攻撃をおこなっているのかなど、オールグラフィック表示でわかりやすくなっているぞ。また、戦闘を容易におこなうための配慮として「さくせん」というシステムが採用されている。これはあらかじめパーティ全員のコマンドを決めておくものだ。

スーパージオラマチックバトルとは、箱庭みたいな場所で視覚的に戦うことだ

視覚的にわかる攻撃

パーティ全員のコマンドを決めると、敵味方がアニメーションのように動いて、行動の結果を視覚的に表示してくれる。たとえば、敵のいる場所に主人公が飛び込んで斬りつけたり、目くらましを受けてキャラクタの目の前に霧がかかったりするのだ。メッセージ表示と違って、いつでも現在の状況がわかるようになっている。これは敵側も同じことが言えるぞ。

ラストスラッシュ！

カッコいい技が決まると気持ちいいのだ

状態の変化も見た目でわかる。これは混乱

特技と魔法の違い

武器攻撃以外に、特技と魔法を選んで使うことができる。特技とは、そのキャラクタの特徴を表した特殊なコマンドで、戦闘時のみ使うことができる。これを使うために必要なものは、能力値の一時的低下だったり、アイテム消費だったりとキャラクタにそったものになっている。魔法とは、MPを消費して使えるもので、移動時と戦闘時に使うことができる。魔法だけは、ロボットのように使えないキャラクタも存在するのだ。

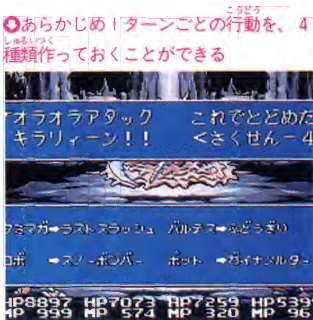
特技とは

戦闘のときしか使えず、一時的な能力の変化やHPを削って使うこともある

魔法とは

ＲＰＧにはお馴染みのもので、ＭＰを消費して使うことができる

4つ作れる「さくせん」

あらかじめ戦闘時のコマンドを決めておくことで、1ターンの行動を簡単に選択できるようにするのが、この「さくせん」と言うシステムだ。作戦は最大4つまで作ることができて、戦闘時にその4つの中から選択することができる。しかも、自分が作った作戦に名前をつけることもできるのだ。作戦の作り方は簡単で「たてる」を選択すると、パーティ全員のコマンドを入力できる。また、「ひとりがえ」を選んで、一度決めた作戦のコマンドを1人だけ変更することもできるぞ。

あらかじめ１ターンごとの行動を、４種類作っておくことができる

特技や魔法も作戦に組み込めるぞ

「たてる」のコマンドを選んで、パーティ全員分の行動を選択する

戦闘中に選べる行動は、基本的にはなんでも組み込むことができるのだ

しかも、「なまえがえ」でそれぞれの作戦にカッコいい名前を付けられるぞ

「ひとりがえ」を選べば、１人ずつ作戦の行動内容の変更をすることができる

だいかいじゅうものがたりII

ゲームの中でも時が流れている

パーソナルライブゲーム PLGシステム

実際の時間と同じようにゲーム内でも時を刻んでいる、このシステムを使ったイベントを紹介していこう。

特殊チップの搭載により、ゲームソフトの電源を落としても、実際の時間と同じように時が進んでいく。これを利用してのイベントが、いろいろ用意されているぞ。ここでは、どのようなイベントが用意されているのか、基本的な部分を紹介していこう。

ゲーム開始時に、時刻を入力することに

ある町には、時計があって時報を鐘の音で知らせてくれるものまである

時の館

町や村の井戸から行くことができる「時の館」。ここでは基本的に2つのことができる。1つは時の番人で、彼に話しかけると5種類のメッセージを特定の時間に送ってもらえる。このメッセージが届いたときに、それぞれ特殊な効果を得られるのだ。もう1つは、時の伝言板で、自分の入力したメッセージを任意の時間に送ることができる。この伝言板はいろいろな使い方が考えられるぞ。

時の番人

勝利、魔法、愛、奇跡、黄金と5種類あるメッセージを送ってもらえる。また、誕生日を入力するといいことが…。

誕生日を教えておくと、誕生日のお祝いなんかもしてくれるのだ

時の伝言板

30文字以内のメッセージを1時間単位で任意の時間に送ることができる。セーブファイルに関係なく送れるのだ。

見たいＴＶが始まっているぞ、というメッセージなんかもＯＫ

ダイ・トウ・ズクのたましい

時を刻む遺跡のヒントを教えてくれる、大盗賊3人組のたましい。それぞれお宝を隠しているらしいのだ。

時を刻む遺跡から次元のはざまへと行く方法を教えてくれるのだ

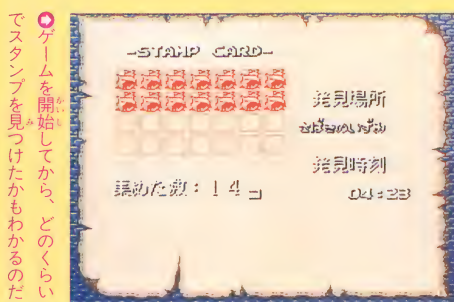
時を刻む遺跡

幻大陸シェルドラドに散らばっている、時を刻む遺跡。この遺跡で特定の手順をおこなうと、次元のはざまにあるというお宝のもとへ行くことができる。時の館でのヒントを参考に、すべての遺跡をクリアすることができるかな？

これがフィールド上に散らばっている時を刻む遺跡だ

スタンプラリー

直接的にはPLGシステムと関係ないが、ゲームを開始してからスタンプを入手するまでの時間が表示されるので、ここで紹介しておく。どれだけ早く全部のスタンプを入手できるか？

いろいろな場所に隠されている

ゲームを開始してから、どのくらいでスタンプを見つけたかもわかるのだ

これが次元のはざま

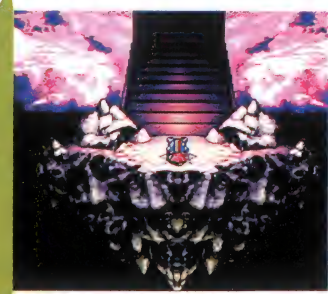
わーい、宝箱がいっぱいあるぞ

時を刻む遺跡からこの場所に来られる

町長になって町を発展させる

わが町システム

町1つが自分のものになって、宝石さえあれば自由に建物を建てられる。何を建てるか考えるのも楽しいぞ。

このシステムは、宝石好きな人に必要な宝石を渡して建物を建ててもらうことになる。建てられる場所は6カ所で、建てられる物件は8つ。いろいろな宝石があれば、思いどおりの町を作ることができるのだ。

自分のものにできる町は、山に囲まれたこの場所にあるのだ

何を建てますか？

これで君は　町をりっぱにし！
わしは　大好きな宝石が手に入る！
すばらしい関係じゃ！

この宝石好きの人に話しかけると、いろいろな建物を建てることができるぞ

建てられる物件

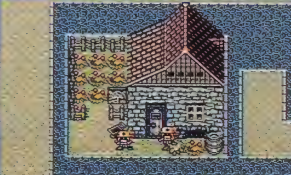
ここでは、建てられる8つの物件を紹介しよう。それぞれどういったものなのか左に示しているので、実際にプレイするときの参考にしてほしい。また、各物件には、建てるのに必要な宝石の数も表示されているので、これも同様に参照しよう。思いどおりの町を作って楽しめるぞ。

酒場

わが町に建てられる物件の情報を聞くことができる。アイスマリン4個で建てることができる。

彫刻公園

彫刻を作った芸術家に話しかけると爆発し、宝箱が降ってくる。アイスマリン1個で建てられる。

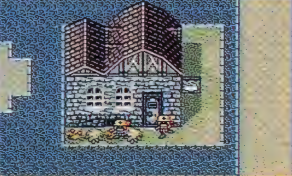
造園屋

花壇に植える種を買えたり、町中にいろいろな木を植えられる。ボローダイヤが10個必要だ。

我が家

3種類ある主人公のメイド付きのマイホーム。タダで泊まれる。種類によって必要な宝石が違う。

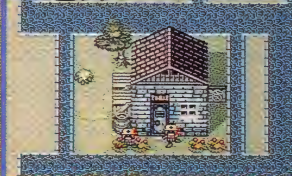
動物広場

ブタ、犬、猫を買うことができる牧場。クリムゾンルビーが3個あれば建てられるのだ。

情報屋

冒険に役立つ情報を1000パールで教えてくれる。メガトパーズが10個あれば建てられる。

闘技場

モンスターと1対1の勝負ができる建物。建てるためには、クリムゾンルビーが7個必要。

スタンプ店

スタンプラリーの景品引き換え所。ムカビの町に行かなくてすむ。サンダーストーン2個必要。

町から町へ移動できる勇者たちの基地

テレポシップ

一度行った町なら、この移動勇者の館「テレポシップ」でひとっ飛び。とても便利な移動手段なのだ。

Dr.スパーナの発明品でもある乗物。操縦席にあるマップで行き先を指定すると、一瞬にして移動することができるのだ。移動できるのは、主人公が訪れたことのある町や村のみ。まだ訪れていない場所には行くことができないのだ。また、テレポシップ内部には、オペレータロボットのレンチーがいる。話しかけると、パーティ編成の変更や、テレポシップに名前を付けることができるぞ。また、パーティ外のキャラはここにいる。

これがテレポシップの外見。結構大きいマシンだと言うことがわかる

移動とパーティ変更

右側にテレポシップの操縦席があり、調べると移動先を指定できるマップが表示される。左側にいるレンチーに話しかけるとパーティの入れ替えができる。

ナビゲータロボットのレンチーに話しかけると、パーティの編成ができる

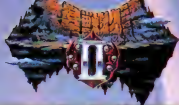
操縦席を調べると、このマップが表示される。行き先を設定するだけでOK

ダイジェスト・ストーリー編

地底要塞ランドガイアンを目指せ!

眠れる城のルミエラ

グランガラムのお姫様に助けられた主人公。貝獣のバブと出会えたのも束の間、新たな問題が起きていた。

前作から引き続き、バブ、クピクピ、ポヨンの貝獣トリオが登場。この章の中盤で主人公がシェルドラドに召喚されるまで、彼らを操作することになる。また、最初から暗黒魔道師ダークたちの行動を示す画面が挿入されるのが印象的だ。敵側の演出もストーリーを盛り上げている。

火山洞で修行している貝獣トリオ。早く試練の玉を取りに行かなくちゃね

貝獣トリオの旅立ち

これは第1章と言うよりは、序章と言った感じ。貝獣トリオが火山洞へとおもむき、試練の玉を入手することになるのだ。試練の玉を入手後、貝獣トリオが貝獣島に戻ろうとすると、貝獣仙人からの使いが現れる。何か事件が起きているらしい。貝獣島へ戻った貝獣トリオの前に、ドラゴバードが飛来してきた。

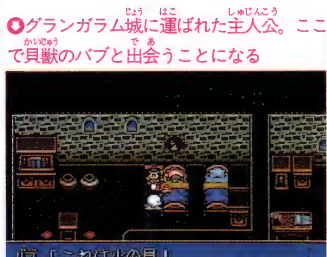
ルカ「そ　そうか　よかった…
わ…私は…霧の道をこえてきた
ドラゴナイトの…ルカ…

ドラゴナイトのルカが危機を知らせに来た

ルミエラとの出会い

召喚された主人公を助けたのは、グランガラムのお姫様のルミエラ。彼女に連れられ、グランガラム城で休むことに。だが、メガロキングが襲ってきた。しかも、ルミエラがピンチに!

こくおう「ふみまが殿　頼みますぞ
あの子が治らなければ…
ワシは…ワシは…

メガロキングによってルミエラが眠り続けることに。今度は主人公が助ける番だ

グランガラム城に運ばれた主人公。ここで貝獣のバブと出会うことになる

バブ「これは火の貝!
するとこの人が火の貝の勇者!?
こんな所で会えるなんて奇跡だ!

ルミエラ「だいじょうぶですか?

シェルドラドに召喚されたばかりの主人公を、ルミエラが助けてくれるのだ

バルテスが仲間に

メガロキングの手により、眠り続けるルミエラ。その姫を助けるため、主人公はバブといっしょにメガロキングのもとへと向かう。途中、メガロキングを追っていったバルテスと会うことができる。このバルテスをパーティに迎えて、先を急ぐのだ。

ルミエラ様のために

ルミエラを好きなバルテス、がんばるぞ

いくぞ勇者ども

六魔将の1人　メガロキング

メガロキングを倒せ!

バルテスといっしょにランドガイアンへと入る主人公たち。強敵メガロキングを倒して、眠り続けるルミエラ姫を助けることができるのだろうか?

六魔将との初めての戦い。はたして勝つことができるだろうか

ヘルバレー坑道でむりやり働かされている人たち。必ず助けるからね

キノコの要塞マッシュアングラーを目指せ!

怪しの森のマッシュキング

～第2章・その1～

マッシュキングの陰謀により、バルテスがワナにはまってしまった。このピンチを乗り切ることができるか。

このシナリオでは、今まで仲間だったバルテスの代わりにルミエラが仲間になる。バルテスガマッシュキングの策略にはまるなど、なかなか見どころの多いシナリオだと言えるかも。また、この章で初めて「Bすけっと」が登場してくるのだ。

✪マッシュキングの策略によって、バルテスと戦うことになる主人公たち!

カビ病が流行

ロングブリッジを越えてムカビの町につくと、町中が胞子でいっぱいの状態。人の体にカビが生えてしまう事件が起きている。どうもブロアーの森に出現した、大きなキノコ要塞マッシュアングラーの仕業らしい。また、トンタースの木こりのアンドレの話やモノマネの得意なポロホイの木の情報を入手することができるぞ。

「ナイカロ山には　ポロホイの木って なんでもモノマネする木があるだよ

✪ナイカロ山に生息する、モノマネの得意なポロホイの木って何だろう

「ゴホッ… カビ病の原因は あのキノコの化けモンに違いねえべよ あいつさえたおせば… ゴホッ!

✪空気中にまかれている菌によって苦しむ人々

ゴホゴホ…

アンドレを説得

カビが体に生えたことによってナイカロ山に閉じこもったアンドレ。許嫁のイノスが心配して追ってきたが、ケガをして動けないでいる。イノスの代わりにアンドレを説得できるのか。

あなたの心に　闇がおとずれたら

✪イノスの思いは、アンドレに届くのか?

ラ・ラララ～♪

パブ「イノスさん　歌ってください!

✪ポロホイの木を連れてきた。イノスが一生懸命アンドレのために歌う

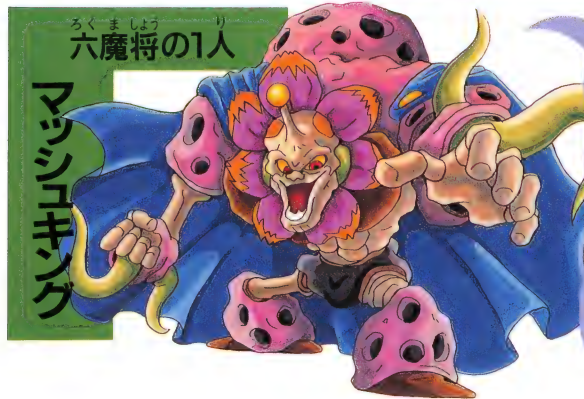
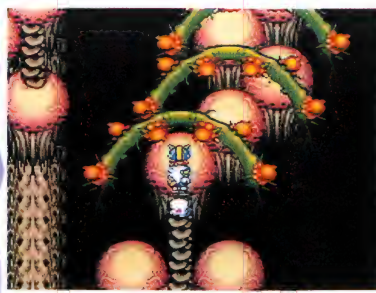
✪アンドレを心配してきたイノスからの頼み

ブロアーの森を抜けろ

アンドレの力を借りてブロアーの森を抜けた主人公を待ちかまえていたのは、かつての仲間のバルテスだった。不本意ながらもバルテスとの戦いになる主人公たち。はたして、この結末はどうなるのだろうか?

✪キノコダンジョンを抜けたと思ったら、仲間だったバルテスが襲ってきた。どうして?

✪キノコを伐る手順を間違えると、ブロアーの森の入口まで戻されてしまう

✪赤と紫のキノコを順序よく伐って先へ進むのだ

マッシュキングを倒せ

さらわれたルミエラを助けるため、キノコの要塞マッシュアングラーへと潜入する主人公たち。マッシュキングを倒して、無事にルミエラを助けることができるのだろうか。また、バルテスの動向はいかに?

✪マッシュアングラーの内部。キノコの床だぞ

ジョーダンサーカスからの脱出!

ナゾのサーカス団

～第2章・その2～

次々とさらわれている子供たち。その背後には、ジョーダンサーカスという組織が暗躍しているらしいのだ。

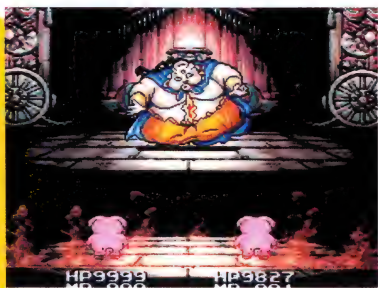
Dr.スパーナからテレポシップをもらった主人公たちが向かうのは、砂漠の町サラーム。この町を訪れると、砂嵐によって先へと進めないことがわかる。しかたなく、宿屋に泊まることになった主人公たち。ここで、クピクピとポヨンのパーティに舞台が切り替わることになるのだ。

ジョーダンショータイム!

ブタを使ったショーを繰り広げているジョーダン。かなり人気はあるらしい

ポヨンたちがブタに

華々しくショーを繰り広げているジョーダンサーカス。このサーカス団の舞台裏に捕らえられている子供たち。貝獣のクピクピとポヨンも同様にブタの姿で捕らえられていたのだ。

「ポヨン! その人から『オリのカギ』をとるクピ」

ブタの姿にされて閉じ込められているクピクピとポヨン。さあ、脱出しよう

さらわれていた子供たちも、すべてブタの姿にされているらしいのだ

ブヒブヒ～!

HP9993 HP9827

ブタのままで戦うのは、ちょっと辛いぞ

ジョーダンを倒せ

ジョーダンの手下を倒して薬を入手し、ブタの姿からもとの姿に戻ったクピクピとポヨン。今度は、ジョーダンのもとへと向かうのだが、迷路のようになっているジョーダンサーカスの気球。やっと、ジョーダンのもとにたどり着くのだが、ブタ化魔法でクピクピたちを苦しめてくる。ジョーダンを倒すことができるか。

ジョーダンをこらしめたから、さあここから脱出するとしようか

みんなブタになるアルネ!

ウヒョ～ッ

ジョーダンサーカス団長 **ジョーダン**

ドラゴバードの子供

子供たちを助けたクピクピたちだが、そこでドラゴバードの消息が判明する。共に旅立ったドラゴバードは死に、いまその子供が生まれようとしていた。

カレら「タマゴがかえるんだよ!
ドラゴバードの子供が生まれるんだ!

貝獣島からいっしょに旅立ったドラゴバードは死に、その子供が誕生したのだ

主人公の愛犬をジョーダンの気球に忘れてきたクピクピたち。慌てて捜しに

気球で脱出

主人公の愛犬をジョーダンサーカスの気球に忘れていたクピクピたち。慌てて助けにいくのだが、逃げたはずのジョーダンが暗躍し始めていたのだった。

逃げたと思っていたジョーダンが再登場。今度は何をしかけてくるのだろう

「そうか あんたらの犬だったのか
あまりに かわいそうなんで
オリをこじ開けて助け出したんだ

主人公の愛犬とやっと再会できた。あとは帰るのみなんだけども…

うわ～っ

クピクピ「クピ～～～～～!

クピクピと主人公の愛犬が落ちた

ドーンのサンドスコルピオンを追え!

サラーム砂漠の古代塚

～第3章～

ドラゴバードの墜落によって離れ離れになっていた貝獣トリオ。このシナリオでようやく全員そろうことに。

このシナリオは、主人公パーティを操作することになる。そして、仲間の人数も一気に増えていくことに。パーティの編成ができるようになり、この辺りからますますおもしろくなってくるのだ。

「4人パーティーをつくって下さい」

このシナリオで初めてパーティ編成の画面が登場。誰をパーティに残す?

サラームの町のイメージイラスト。大きな風車のある建物で地下深くにある水を汲み上げているのだ

流砂を乗り越えろ

サラームの町の宿屋から出ようとすると、主人公の愛犬との再会がある。この愛犬の導きにより、流砂ダンジョンへと向かうことになる。ここには貝獣トリオの1人、クピクピがいるらしい。

流砂ダンジョンには、いろいろと宝物がある

『くろがねのつるぎ』を手に入れた!

バブ「フミマガさん! こっちに来いって言ってるんだね

愛犬の導きにより、流砂ダンジョンに挑む主人公。クピクピと会えるのか

ポヨンを救出

クピクピの情報により、ポヨンの居場所が判明する。どうもジョーダンサーカスのジョーダンに捕まっているらしい。そこで、ジョーダンサーカスが滞在しているカラハーの町へ向かうことになる。ポヨンを無事救出することができるのだろうか?

カラハーの町でも子供が誘拐されている

2パーティシステムだ

ジョーダンの気球内で再会した貝獣トリオ。無事に全員合流できるのか?

バブ「あ ポヨン! ポヨンだ!

テックス「孫娘を助けていただいて ありがとうございます お礼をせねば なりませんなあ

助けたメルルを家族のもとへ連れていく主人公。何かいいことがあるかも

古代塚を探せ!

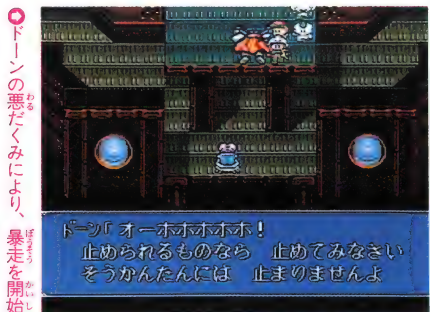
カラハーの町で聞いた情報により、どうもオーラストーンの1つがサラーム砂漠のどこかにあるという古代塚にあるらしい。さっそく探しにいく主人公たちなのだが、そこは、アリ地獄や流砂のワナが待ち構えているダンジョンだった。さらに、ダークの配下のドーンも主人公たちを狙っていた。

砂漠を探索していたら、突然古代塚出現

扉の向こうにオーラストーンがあるのだが、ラミアが立ちふさがっている

古代塚内部は流砂などで迷路のようだ

サンドスコルピオン暴走

ドーンの策略によって、オーラストーンをすべて奪われてしまった主人公たち。ドーンの移動要塞サンドスコルピオンを追うことになる。サンドスコルピオン内部での死闘の先には、ドーンの悪だくみが待ち構えていた。

ドーンを追って移動要塞サンドスコルピオンに乗り込む主人公たち

ハイパーメガロ「フフフフ… ハッハッハッハッハ 思ったとおりだ さあ 勝負だ!

ハイパーメガロと死闘を演じることに

ドーン「オーホホホホホ! 止められるものなら 止めてみなさい そうかんたんには 止まりませんよ

ドーンの悪だくみにより、暴走を開始

霊界バーンの山を目指せ！

バーンの山の呪い

〜第4章・その1〜

オーラストーンの1つが、死者しかいけないという霊界バーンの山にあるらしい。何かいい方法はある？

第4章の初めの主人公の選択によって、このシナリオが先に始まるか、次のシナリオ「大いなる変身」が先に始まるかが決まる。このシナリオは、主人公パーティを操作することになるぞ。

・ロボのことが忘れられない
・このまま 先を急ぐ

主人公のパーティで、そのまま冒険を続けるのか。それとも別の選択をして…

白神様の力によって霊界バーンの山へ

キモイの町の一夜

キモイの町に着くと、ジャラマーと言う霊媒師が眠っている人の霊魂を抜いているらしいとの情報が聞ける。主人公たちが、この町の宿屋に泊まった夜、やはりジャラマーが襲ってきた。主人公たちはうまく対処できるのだろうか？

宿屋に泊まったら、夜が更けてから…

ジャラマー「薬がきいたようだ
ぐっすり眠っているようじゃ

ジャラマーが襲ってきた。どうする？

ジャラマーの部下が逃げていくのだ

ジャラマーのワナ

ジャラマーのあとを追い、コタイの町へ訪れる。この町の奥に白神様を祭る神殿があり、そこにジャラマーがいるらしい。さっそくジャラマーのもとへ向かう主人公たちだが、ジャラマーのワナによって地下牢に捕らわれてしまう。無事脱出することができるのか。

ジャラマーに詰め寄る主人公たちだが…

捕まって地下牢に入れられてしまった

行方不明だったバルテスが登場。主人公たちを助けてくれるのだろうか？

聖酒オサルを入手

オーラストーンのあるバーンの山へ行くには、聖酒オサルが必要らしい。そのお酒を作るのに必要な水をおさる洞に取りにいく主人公。しかしそこに待っていたのは。

おさる洞でお酒に必要な水を入手しようとしたら、ウッキーと出会うことに

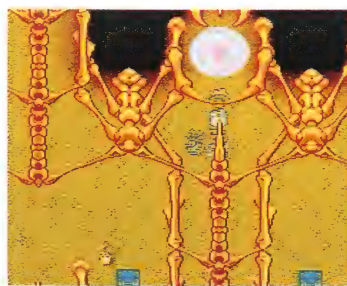
まあ 1年もすりゃあ
バッチリ『聖酒オサル』の完成よぉ！

聖酒オサルに必要な材料はそろったのだが、作るのに時間がかかるらしい…

六魔将の1人
ファントムクイーン

バーンの山での死闘

バーンの山を訪れた主人公たちだが、そこには悪霊がウヨウヨしている恐ろしいところだった。何か異変が起きているらしい。どうやら六魔将の1人、ファントムクイーンのしわざらしいぞ。

バーンの山では、悪霊との戦闘が待っていた。無事に目的地へたどり着けるか

怪しげな場所にたどり着いた。ここはどこ

クリスタルキャッスルを目指せ！

大いなる変身

～第4章・その2～

Dr.スパーナの子供、ラチェットとトルクが流氷に乗って流され、行方不明に。ロボットが捜しに行く。

このシナリオは、Dr.スパーナの家から始まり、ロボットのみのパーティで旅立つことになる。パーンの山の呪い」のシナリオを終わらせたあとなら、このシナリオの経過をDr.スパーナが話してくれるという感じだ。このシナリオが先の場合は、実際にプレイして確かめてほしい。どちらも最終的には、主人公パーティとロボットが合流することになるのだ。また、一段とパーティ編成の幅が広がることになるぞ。

ようこそボクの城へ

六魔将の1人ギャブロ

流氷に乗って旅立つ

流氷と共に流されたらしい子供たちを追って、ロボットも流氷に乗ることに。流れついた先が雪におおわれた島。どうもこの島では六魔将の1人、ギャブロによって子供がさらわれているらしい。ラチェットとトルクもそうなのか？

ロボットが稼働。さあ救出のために出発だ

流氷に乗ったけど、無事にたどり着ける？

島についたロボット。さて、どうしようかな

地下坑道での戦い

子供たちを助けるため、クリスタルキャッスルに潜入するロボット。しかし、その城内でギャブロの腹心、ソニアが立ちふさがる。あっさりと捕まってしまうロボットだが、脱出することができるのだろうか。また、捕まっている子供たちの安否が気になるところだ。

クリスタルキャッスルに潜入したロボット。敵もなかなか強いやつばかりだ

ソニア現る

突然現れたギャブロの腹心、ソニアによって捕まってしまうのだ

せっかく牢屋から脱出したのに、ソニアに見つかってしまった。どうなる？

ドーンの悪だくみ

ソニアの考えにより、子供好きのロボットとギャブロが会うことになるのだが、それをドーンの策略に使われてしまう。爆発により吹き飛ばされてしまうロボット。落ちた先は、ジェムの村。この村の人たちに子供の救出を頼まれ、再度ギャブロのもとへと向かう。

ソニアの考えで、ギャブロのもとに連れていかれるロボットなのだが…

ギャブロピンチ！

ドーンの攻撃がギャブロを襲う。はたしてこの結末はどうなるのだろうか？

ギャブロの体に異変が起きている！

ドーンを倒せ！

自分をワナにはめたドーンに対して復讐に燃えるギャブロ。そのギャブロを助けてほしいとソニアに頼まれたロボット。協力しつつドーンを追うことになる。はたしてギャブロはドーンのもとへたどり着くことができるのか？　また、ロボットはソニアの願いどおりにしながら、ラチェットやトルク、さらに捕らわれていた子供たちを救出できるのだろうか？

ロボットとギャブロが協力してドーンのもとに向かう。ドーンに追いつけるか

橋を渡ろうとしたら氷の塊が落ちてきた

ギャブロはどうなる？

TVゲーム総合情報週刊誌 ファミマガWeekly 10月18日創刊につき

スタッフ大募集

徳間書店インターメディア株式会社では、今年10月18日に、機種にとらわれずにゲームの情報を総合的に取り扱う週刊誌『ファミマガWeekly』を創刊いたします。そこで、この週刊誌の編集に直接携わるスタッフのほか、既存の隔週3誌『ファミマガ64』『サターンFAN』『プレイステーションマガジン』の編集スタッフおよび営業スタッフを、大々的に募集いたします。チャレンジ精神あふれる人はとくに歓迎しますので、この機に、奮ってご応募ください。

【応募方法】

①履歴書（写真貼・希望職種明記）および②自己アピール文（800字以内）、経験者は③職務経歴書、を同封のうえ、7月19日(金)までに（当日消印有効）、下記の住所までお送りください。書類選考の上、面接日を連絡します。なお、応募書類は返却できませんので、ご了承ください。

【勤務地】東京・新橋

【待遇・休日】交通費全額支給／完全週休二日制(土・日)、祝日

〒105　東京都港区東新橋1-1-16

徳間書店インターメディア株式会社

NCC「採用F係」 ☎03-3573-8608

START

TVゲームが大好き → NO: 今回は応募をご遠慮ください / YES: 勤務時間が不規則な生活はイヤだ

勤務時間が不規則な生活はイヤだ → YES: 外回りよりもデスクワーク中心の仕事がいい / NO: TVゲーム記事の製作に携わった経験が豊富だ

外回りよりもデスクワーク中心の仕事がいい → YES: 編集庶務アシスタント・広告営業アシスタント・出版営業アシスタント / NO: 営業職の経験がある

営業職の経験がある → YES: どちらかというと、ゲーム業界よりも出版業界に興味がある / NO: 編集庶務アシスタント・広告営業アシスタント・出版営業アシスタント

どちらかというと、ゲーム業界よりも出版業界に興味がある → NO: 広告営業嘱託社員 / YES: 出版営業嘱託社員

TVゲーム記事の製作に携わった経験が豊富だ → YES: チームワークで仕事をするよりも、一人でコツコツと仕事をするほうが好きだ / NO: 編集アシスタント

チームワークで仕事をするよりも、一人でコツコツと仕事をするほうが好きだ → YES: 契約ライター / NO: 嘱託社員編集者

広告営業嘱託社員

各種社会保険完備の年俸契約（原則として毎年更新）の社員です。社員登用の途もあり。**【時間】**フレックスタイム制(標準労働時間帯／10：00〜18：00）**【資格】**20歳〜30歳までの経験者　**【給与】**固定給制月給21万円以上

出版営業嘱託社員

各種社会保険完備の年俸契約（原則として毎年更新）の社員です。社員登用の途もあり。**【時間】**フレックスタイム制(標準労働時間帯／10：00〜18：00）**【資格】**20歳〜30歳までの経験者　**【給与】**固定給制月給21万円以上

編集庶務アシスタント
広告営業アシスタント
出版営業アシスタント

主な仕事はデスクワークで、それぞれ編集、広告営業、出版営業のサポートをしていただきます。具体的には、編集庶務ではプレゼントの発送や資料用ソフトの管理、広告営業では広告代理店との間での広告原稿のやりとり、出版営業では直接購読申込者への対応などをお願いしています。また、本人の希望があれば、社員の指導下で外回りの営業に携わってもらいます。**【時間】**10：00〜18：00 **【資格】**18歳以上(高校生不可) **【時給】**1,070円以上、報奨金年2回

嘱託社員編集者

年俸契約（原則として毎年更新）の社員編集者です。各種社会保険は完備しています。**【時間】**フレックスタイム制(標準労働時間帯／11：00〜19：00）**【資格】**20歳〜30歳までの経験者　**【給与】**固定給制月給21万円以上

契約ライター

業界最高水準との定評がある当社規定の原稿料で、記事を書いていただきます。現在他誌でご活躍中の方も、軽い気持ちでご応募ください。なお、この職種にご応募の方は、実際にお書きになった記事のコピーを添付してください。

編集アシスタント

ゲームのテストプレイ、写真撮影、データ原稿の執筆、おつかい等、編集作業の一切を補助してもらう仕事です。経験をつめば、実力次第で（嘱託）社員への採用、また、ゲームライターとしての契約等への転身が可能です。ただし、締切り前などには、徹夜で仕事をしてもらわなくてはならない場合もあり、体力のない人にはお勧めできません。**【時間】**土・日・祝日を除く11：00〜22：00の間で、1日に連続して5時間以上、1カ月に100時間以上勤務できる方 **【資格】**18歳以上(高校生不可) **【時給】**940円以上(食事時間も支給)、報奨金年2回

最速データ攻略

じっきょう パワフルプロやきゅう '96 かいまくばん

実況パワフルプロ野球'96開幕版™

今度の『パワプロ』は、現在おこなわれている'96年ペナントレースの開幕データ版。発売直前となる今回は、その気になる全12球団、全選手データをどこよりも早く大公開する。

コナミ　7月19日発売予定
7500円

SFC	野球 24M
バックアップ(最大6)	
最大2人同時プレイ可	

開幕データを速攻解析!!

『パワプロ'96開幕版』の選手データは、『3』のものに若干修正を加えた、現在繰り広げられている'96年ペナントレースのもの。去年のデータ(『パワプロ3』)で活躍した選手も、今期の成績如何によってはまるで違った起用スタイルになっているぞ。それから、もちろんペナントレース開幕当初に入団、移籍、改名した選手のデータもバッチリ入っているし、例えばジャイアンツのマリオ投手のように途中から参戦した選手のフォローも十分にされている。すなわち、今現在熱戦の続くペナントレースとほぼ同じ最新・最速のデータでプレイできるというわけだ。そこで、発売1週間前となる今回はそのデータのすべてを公開。購入直後からペナントレースに突入できる完全ガイドだ。熱戦の終止符はキミの手で打ってほしいッ!!

◎ダイエーのヒロカズ選手のように、改名した選手もいるぞ

データのみかた

野手と投手は、それぞれ別枠でデータを掲載している。能力値は略称で表記しているものもあるので、それらについては「選手データのみかた」を参照してほしい。また、このスペースでは12球団とも新登録された選手名、そしてその中で目立った選手をチョイスして、起用への軽いアドバイスをしていく。

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
飯田哲也	右/右	外	.253(3)	7	31	100	15	15	14	HS、盗
稲葉篤紀	左/左	外	.307(3)	8	40	78	11	13	10	
土橋勝征	右/右	外	.281(4)	9	54	103	12	12	13	チ 、逆
オマリー	左/右	一	.302(5)	31	87	132	10	11	9	広打、AH、PH、体当、チ
古田敦也	右/右	捕	.294(4)	21	76	115	15	11	15	チ 、キ
秦　真司	左/右	外	.286(4)	9	31	109	12	7	6	チ
池山隆寛	右/右	遊	.263(4)	19	70	116	14	12	12	
ミューレン	右/右	三	.244(3)	29	80	141	12	11	6	PH、体当、チ×
金森栄治	左/右	外	.324(4)	1	10	78	8	10	8	チ
辻　発彦	右/右	二	.238(3)	2	20	78	12	11	12	バ×
城　友博	右/右	外	.243(3)	1	10	64	10	12	12	
佐藤真一	右/右	外	.250(2)	0	0	79	15	12	12	
幸田正広	右/右	二	.179(2)	0	1	50	10	12	11	
山口重幸	右/右	三	.200(2)	0	1	50	10	10	10	
大野雄次	右/右	一	.276(4)	1	11	80	10	8	8	チ
宮本慎也	右/右	二	.220(2)	0	4	54	12	12	13	

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特殊技能	特性
石井一久	左/左	投	.102(1)	1	3	40	10	8	10	左上	107	124	144	2.76	3	2	4			ピ○、ラ×	
山部　太	左/左	投	.211(2)	0	7	61	10	10	10	左上	134	157	148	3.83	3	4	3			ピ×	
ブロス	右/右	投	.091(1)	0	3	30	10	7	9	右上	123	183	152	2.33	4		4		2	ピ○	
吉井理人	右/右	投	.042(1)	0	1	25	10	8	10	右上	142	189	146	3.12			4		4		①
田畑一也	右/右	投	.000(2)	0	0	25	10	10	10	右上	100	142	140	4.09		4	3				
伊藤智仁	右/右	投	.184(1)	0	3	0	10	8	10	右上	143	129	143	1.91	5	2	3				
高津臣吾	右/右	投	.333(2)	0	3	25	10	8	10	右横	38	207	142	2.61				5		ピ○、リリ	③
山田　勉	右/右	投	.200(2)	1	2	40	10	8	10	右上	44	125	145	4.10			5			ピ○	②
伊東昭光	右/右	投	.154(1)	0	2	25	10	7	10	右上	75	148	140	4.38	3	3			3	ピ○	
宮本賢治	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右横	43	192	136	3.43		3	3	2		回○	

選手データのみかた

ここでは、選手データのみかたを解説。いくつかの能力は略称になっているので注意してほしい。

選手名…選手の登録名
打/投…打席/利き腕
守備…選手が一番能力を発揮できる、メインの守備位置。また、"内"などと表記されている場合は、内野のどこでもこなせるのだが、メインの場所と比べれば守備能力は落ちる。"外"は外野を表す
打点、HR、打率…選手の実績
ミートカーソル…ミートカーソル(打撃時ボールの当たる)範囲
パワー…打撃時の打球の勢い。高いほど速く、遠くへ飛ぶ
肩…守備時の送球の速さ・距離
走…足の速さ
守…守備時の移動速度。高いほどエラーが少ない
投法…利き腕とフォーム。"右上"なら、右オーバースローとなる。横がサイドスローで、下がアンダースローだ
スタミナ…投手の体力を示し、1球投げるごとに減る。また、ピンチになったときや逆転されたときにも減少する
コントロール…制球力。高いほど狙った場所へキチンと球が行く
球速…最大球速
防御率…選手の実績
スラ…スライダーの変化率
カー…カーブの変化率
フォ…フォークの変化率
シン…シンカーの変化率
シュ…シュートの変化率
特殊技能…持っている特殊能力
特性…コンピュータの使用傾向。①が完投型、②が中継ぎエース、③がリリーフエース、④が速球多投、⑤が変化球多投

特殊技能

特殊能力はすべて略称で表記してある。かっこ内が正式名称だ。また、名称のあとに○や×がある場合、○は能力アップ、×は能力がダウンすることを表している
チ(チャンス)…ランナーが2塁か3塁にいるとき、能力が変化
左(対左投手)…相手ピッチャーが左投手の場合、能力が変化
逆○(逆境○)…7回以降自軍が不利なら能力がアップする
バ(バント)…バントの成功率
内安(内野安打○)…内野安打が成立しやすくなる
AH(アベレージヒッター)…打球がヒットになりやすい
盗○(盗塁○)…盗塁時の初速が向上し、成功率がアップする
PH(パワーヒッター)…打球が高く飛び、長打になりやすい
流打(流し打ち)…流し打ちのとき、フェアになりやすい
広角(広角打法)…流し打ち時の打球の威力が高い
HS(ヘッドスライディング)…1塁でアウトになりそうなとき、すべりこんで少し速く塁に着く
体当(体当たり)…本塁でクロスプレイのとき捕手を突き飛ばす
キ(キャッチャー)…投手のスタミナとコントロールの能力をアップ。
◎は○より効果が高い
回(回復)…ペナントレースのときのスタミナ回復の速さ
寸×(寸前×)…5回か9回になると能力ダウン
ラ×(ランナー×)…ランナーが出ると能力ダウン
リリ(リリース○)…変化球を直球と同じモーションで投げる
ピ(ピンチ)…ランナーが2塁か3塁にいるとき能力が変化

セ・リーグ 広島東洋カープ

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
野村謙二郎	左/右	遊	.315(4)	32	75	109	13	15	14	AH、盗○、内安
正田耕三	両/右	二	.274(4)	3	38	72	8	12	13	バ○
ペレス	左/左	外	.250(4)	1	4	90	12	12	12	体当、左○
江藤 智	右/右	三	.286(5)	39	106	140	10	11	6	PH、バ×
金本知憲	左/右	外	.274(5)	24	67	130	12	13	13	PH、左×
緒方孝市	右/右	外	.316(4)	10	43	99	13	15	14	盗○、チ○
高 信二	左/右	二	.378(4)	0	4	68	14	13	13	
西山秀二	右/右	捕	.211(4)	5	27	77	14	11	13	バ○、キ○
前田智徳	左/右	外	.256(3)	4	11	100	15	12	15	左○
浅井 樹	左/左	外	.303(4)	6	16	89	11	12	8	
小早川毅彦	左/右	一	.239(2)	2	14	92	10	9	8	左×
御船秀之	右/右	一	.298(4)	0	6	50	10	8	10	
ロペス	右/右	一	.275(5)	1	11	86	13	12	12	体当、左○
瀬戸輝信	右/右	捕	.256(3)	2	22	56	12	8	9	キ○
町田公二郎	右/右	外	.261(3)	8	22	95	10	12	8	
仁平 馨	右/右	外	.311(4)	2	9	74	10	14	10	盗○

新しく登録された選手は6名。加藤伸一投手、玉木重雄投手、前間卓投手、高信二内野手、ロペス内野手、ペレス外野手だ。これといって目立った選手はいないが、両外人も含めた野手たちは、いずれも平均以上の機動力を持っている。不動の4番江藤を筆頭に最強クラスの攻撃力を持つ広島打線にうまく組み込めば、一気に大量得点も夢ではないはずだ。とにかく力でねじふせる戦法を。

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特殊技能	特性
大野 豊	左/左	投	.086(1)	0	1	25	10	6	10	左上	123	147	146	3.07	3	2	2		2	ピ○、回×	
チェコ	右/右	投	.076(1)	0	1	25	10	8	10	右上	164	120	151	2.74	4		4			ラ×	①
山内泰幸	右/右	投	.070(1)	0	3	25	10	8	10	右特	127	136	144	3.03		4	4			回○	
近藤芳久	右/右	投	.212(2)	0	3	29	10	10	10	右上	103	127	143	4.03	3	4				ピ×	
紀藤真琴	右/右	投	.208(2)	1	6	55	10	8	10	右上	132	158	147	3.87		3	3			ピ×、ラ×	
加藤伸一	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	120	156	142	3.75		3	3		2	ピ×、ラ×	
佐々岡真司	右/右	投	.200(2)	0	5	38	10	12	11	右上	73	165	152	3.05	3	2	2			回○	③
井上祐二	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右横	42	157	143	2.68	3		3			回○	②
玉木重雄	右/右	投	.000(1)	0	2	0	10	8	10	右上	40	140	143	4.38		4	3				
前間 卓	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	25	140	142	1.04		3	4				

セ・リーグ ヤクルトスワローズ

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
飯田哲也	右/右	外	.253(3)	7	31	100	15	15	14	HS、盗○
稲葉篤紀	左/左	外	.307(3)	8	40	78	11	13	10	
土橋勝征	右/右	外	.281(4)	9	54	103	12	12	13	チ○、逆○
オマリー	左/右	一	.302(5)	31	87	132	10	11	9	広打、AH、PH、体当、チ○
古田敦也	右/右	捕	.294(4)	21	76	115	15	11	15	チ○、キ◎
秦 真司	左/右	外	.286(4)	9	31	109	12	7	6	チ○
池山隆寛	右/右	遊	.263(4)	19	70	116	14	12	12	
ミューレン	右/右	三	.244(3)	29	80	141	12	11	6	PH、体当、チ×
金森栄治	左/右	外	.324(4)	1	10	78	8	10	8	チ○
辻 発彦	右/右	二	.238(3)	2	20	78	12	11	12	バ×
城 友博	右/右	外	.243(3)	1	10	64	10	12	12	
佐藤真一	右/右	外	.250(2)	0	0	79	15	12	12	
幸田正広	右/右	二	.179(2)	0	1	50	10	12	11	
山口重幸	右/右	三	.200(2)	0	1	50	10	10	10	
大野雄次	右/右	一	.276(4)	1	11	80	10	8	8	チ○
宮本慎也	右/右	二	.220(2)	0	4	54	12	12	13	

新登録された選手は5名。田畑一也投手、伊藤智仁投手、辻発彦内野手、佐藤真一外野手、幸田正広内野手だ。伊藤投手は、ルーキー時代に目の覚めるような活躍をしたが、肩の故障でしばらく休養していた。復帰した今回では、高いスタミナを生かしバツグンの切れ味のスライダーを中心に変化球で攻めていこう。野手では、肩・走・守の能力が高い佐藤外野手がかなりの力を持っている。

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特殊技能	特性
石井一久	左/左	投	.102(1)	1	3	40	10	8	10	左上	107	124	144	2.76	3	2	4			ピ○、ラ×	
山部 太	左/左	投	.211(2)	0	7	61	10	10	10	左上	134	157	148	3.83	3	4	3			ピ×	
ブロス	右/右	投	.091(1)	0	3	30	10	7	9	右上	123	183	152	2.33	4		4		2	ピ○	
吉井理人	右/右	投	.042(1)	0	1	25	10	8	10	右上	142	189	146	3.12			4		4		①
田畑一也	右/右	投	.000(2)	0	0	25	10	10	10	右上	100	142	140	4.09		4	3				
伊藤智仁	右/右	投	.184(1)	0	3	0	10	8	10	右上	143	129	143	1.91	5	2	3				
高津臣吾	右/右	投	.333(2)	0	3	25	10	8	10	右横	38	207	142	2.61				5		ピ○、リリ	③
山田 勉	右/右	投	.200(2)	1	2	40	10	8	10	右上	44	125	145	4.10			5			ピ○	②
伊東昭光	右/右	投	.154(1)	0	2	25	10	7	10	右上	75	148	140	4.38	3	3			3	ピ○	
宮本賢治	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右横	43	192	136	3.43		3	3	2		回○	

セ・リーグ 横浜ベイスターズ

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
波留敏夫	右/右	外	.310(5)	5	29	82	15	13	13	AH、
石井琢朗	左/右	遊	.309(4)	2	41	78	13	14	14	AH、盗○、バ○
鈴木尚典	左/右	外	.283(4)	14	58	123	11	10	11	チ○
ブラッグス	右/右	外	.273(4)	24	72	141	12	13	13	体当、チ×、バ×
ローズ	右/右	三	.315(6)	22	97	106	10	12	13	
駒田徳広	左/左	一	.289(5)	6	66	87	11	12	14	体当、チ○、バ×
進藤達哉	右/右	二	.217(3)	11	31	88	11	9	13	体当、チ×
秋元宏作	右/右	捕	.200(2)	5	19	101	12	6	10	
佐伯貴弘	左/左	外	.264(5)	7	29	99	13	12	11	チ○、左×
畠山 準	右/右	外	.220(2)	7	29	116	13	11	13	チ○
高橋眞裕	右/右	外	.262(3)	1	6	80	11	11	11	
川端一彰	右/右	二	.143(3)	0	2	60	10	12	12	
谷繁元信	右/右	捕	.249(4)	6	21	111	13	8	11	キ◎
宮里 太	左/右	外	.261(4)	0	7	60	10	13	8	チ○
万永貴司	右/右	三	.163(2)	1	1	80	10	10	8	
永池恭男	右/右	遊	.258(3)	0	4	56	10	8	10	

新登録された選手は川端一彰内野手ただ1人。だが、多さ＝強さ、というわけではないのでこれについて気にする必要はまるでないだろう。それよりも、今期はすこぶる好調(だった?)チームだけに、勢いに乗れば今のままでも十分に勝てるはず。さてそれで、川端選手の能力なのだが、内野手(正確には2塁手)の能力としては及第点よりわずかに上。あえて進藤選手と代える必要はない。

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特殊技能	特性
野村弘樹	左/左	投	.250(2)	0	0	50	10	9	10	左上	124	183	143	4.45	4	3		3		ピ×	
斎藤 隆	左/右	投	.096(1)	0	2	25	10	10	10	右上	168	170	148	3.94	4		4		2	ピ×	
パークベック	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	106	180	139	2.82		4	4				
盛田幸希	右/右	投	.143(1)	0	0	25	10	8	10	右上	120	177	149	1.97		3	2		4	ピ○	
有働克也	右/右	投	.087(1)	0	0	25	10	9	10	右上	84	146	138	5.38	3	3			2		
三浦大輔	右/右	投	.130(1)	0	3	45	10	8	10	右上	135	193	144	3.90	3	4	3				
佐々木主浩	右/右	投	.125(1)	0	2	25	10	8	10	右上	38	180	149	1.75		2	7			リリ、ピ○	③
田辺 学	左/左	投	.091(1)	0	0	25	10	8	10	左上	61	120	144	5.53	3	2			2	ピ×	④
島田直也	右/右	投	.125(1)	0	0	25	10	8	10	右上	45	159	138	3.57	4	4				ピ○	
五十嵐英樹	右/右	投	.067(1)	0	1	25	10	8	10	右上	50	148	143	4.77	4	4					

セ・リーグ 読売ジャイアンツ

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
マック	右/右	外	.275(5)	20	52	123	13	14	14	体当、チ○、バ×
川相昌弘	右/右	遊	.261(3)	2	19	65	12	12	13	バ○
松井秀喜	左/右	外	.283(4)	22	80	143	14	13	11	体当、チ×
落合博満	右/右	一	.311(6)	17	65	134	8	4	10	広打、チ○、バ×
広沢克己	右/右	外	.240(2)	20	72	147	11	10	6	広打、体当、チ×、バ×
元木大介	右/右	二	.244(3)	3	25	85	11	12	11	バ×
岡崎 郁	左/右	二	.206(2)	3	14	82	10	9	10	
村田真一	右/右	捕	.265(3)	13	38	119	12	10	11	
吉岡佑弐	右/右	三	.209(2)	4	18	65	12	12	11	流打
仁志敏久	右/右	二	.162(2)	0	0	65	13	13	13	
出口雄大	両/右	外	.263(3)	1	4	90	13	13	11	
杉山直輝	右/右	捕	.297(4)	0	1	50	10	11	10	キ○
長嶋一茂	右/右	三	.172(1)	1	1	110	10	8	11	体当、チ×、逆○、バ×
高村良嘉	両/右	二	.358(4)	0	1	53	11	14	11	内安
吉村禎章	左/左	外	.288(3)	4	13	110	9	4	6	
岸川勝也	右/右	外	.236(2)	1	6	80	10	8	10	

新登録となった選手は6名。ガルベス投手、マリオ投手、仁志敏久内野手、長嶋一茂内野手、出口雄大外野手、岸川勝也外野手だ。さて、ファンなら誰しも気になる長嶋選手だが、やはりというか能力はサッパリ。選手層の厚い巨人だけに、スタメン起用はキツイか。そして、救世主マリオ。得意のフォークは6と、全球団でも屈指の能力なのだがほかに変化球を持っていないというのは…。

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特殊技能	特性
斎藤雅樹	右/右	投	.114(1)	1	7	40	10	12	14	右横	168	219	147	2.70	3	4		4	2	ピ×	①
ガルベス	右/右	投	.000(2)	0	0	50	10	8	10	右上	162	190	150	2.70	3	2		3		ピ○、ラ×	①
槙原寛己	右/右	投	.067(1)	0	3	32	10	10	10	右上	120	163	148	2.88	3	3	4				
河原純一	右/右	投	.111(1)	0	1	25	10	8	10	右上	132	147	148	3.31	4		3				
宮本和知	左/左	投	.290(2)	0	0	31	10	10	10	左上	123	145	143	3.65		4		3		ピ×	
川口和久	両/左	投	.111(1)	0	2	32	10	11	10	左上	151	132	146	4.42		4		3		ピ×	
西山一宇	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	25	140	152	4.55		4	4			ピ×、寸×、ラ×	
石毛博史	右/右	投	.143(1)	0	0	25	10	8	10	右上	35	120	150	4.07		4	5			寸×、ラ×	
木田優夫	右/右	投	.211(2)	1	3	40	10	11	10	右上	60	177	152	3.40			4			ピ×、寸×	②
マリオ	右/右	投	.081(1)	0	0	40	10	8	10	右上	40	150	148	2.03			6			ピ○	③

セ・リーグ　阪神タイガース

新しく登録された選手は8名。船木聖士投手、林純次投手、中ノ瀬幸泰投手、清水義之内野手、広沢好輝内野手、平塚克洋外野手、高波文一外野手、誠外野手だ。このうち誠選手は萩原から改名登録している。新登録選手のなかでは、ルーキー船木投手が抜群の能力を秘めている。野手は、チーム全体で見ても高めの能力を持つものはわずか。なんとか「ダメ虎」の汚名を返上したいが…。

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
和田 豊	右/右	二	.267(5)	1	35	72	10	11	13	流打
関川浩一	左/右	捕	.295(3)	2	30	95	11	13	11	AH
クールボー	右/右	三	.278(2)	22	77	114	12	9	4	体当、チ×
グレン	右/右	一	.256(2)	23	77	110	8	9	8	体当、チ×
石嶺和彦	右/右	外	.240(2)	9	33	115	12	7	6	
桧山進次郎	左/右	外	.249(3)	8	36	122	12	11	12	
木戸克彦	右/右	捕	.176(2)	0	6	51	11	8	12	キ○
久慈照嘉	左/右	遊	.266(4)	1	24	68	11	11	13	
平塚克洋	右/右	外	.302(5)	1	4	100	12	9	10	
鮎川義文	左/右	三	.217(2)	0	4	65	13	11	8	
星野 修	左/右	一	.339(4)	2	12	72	13	13	12	
高波文一	右/右	外	.100(2)	1	1	65	12	14	11	
新庄剛志	右/右	外	.225(4)	7	37	131	15	15	15	PH
清水義之	右/右	一	.250(3)	1	5	53	10	11	11	
広沢好輝	左/右	三	.191(3)	0	0	50	10	10	10	
誠	右/右	外	.197(3)	4	11	50	11	12	6	

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技殊能	特性
湯舟敏郎	左/左	投	.057(1)	0	3	33	10	9	10	左上	118	133	137	3.96	3	2	3			ピ×、寸×	
藪 恵壹	右/右	投	.065(1)	0	3	30	10	11	12	右上	145	150	143	2.98	3	2	3			ピ×、寸×	①
山崎一玄	右/右	投	.227(2)	0	0	35	10	10	10	右上	115	146	145	3.79	2		2		2	寸×	
舩木聖士	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	168	189	148	1.96	4	4	4				
郭李建夫	右/右	投	.091(1)	0	1	25	10	7	10	右上	103	110	145	3.37		2	5				
竹内昌也	右/右	投	.083(1)	1	3	50	10	8	8	右上	110	152	142	4.02		2	4	2		寸×、ラ×	
古溝克之	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	43	185	142	3.29	2	2		2	2	回○	③
川尻哲郎	右/右	投	.100(1)	0	1	25	10	8	10	右横	60	136	142	3.10	4		2	3			
林 純次	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	60	140	136	9.99	3	3	2				
中ノ瀬幸泰	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	60	140	140	9.45		3	4			ピ×、ラ×	

セ・リーグ　中日ドラゴンズ

新登録された選手は10名と多く、遠藤政隆投手、日笠雅人投手、宣銅烈投手、北野勝則投手、コールズ内野手、小森哲也内野手、金村義明内野手、音重鎮外野手、神山一義外野手、そして愛甲猛外野手だ。この中で特に注目したいのがコールズ、宣両外人選手。コールズ選手はパワーも高く、ミートカーソルも大きい。宣投手は防御率こそ高いものの、その能力は抑えの切り札にふさわしい。

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
立浪和義	左/右	二	.301(5)	11	53	106	12	13	14	
山崎武司	右/右	外	.291(5)	16	39	135	10	10	10	
大豊泰昭	左/左	一	.244(4)	24	65	170	10	8	9	PH、体当、チ×、バ×
パウエル	右/右	外	.355(7)	19	69	116	13	12	8	体当、バ×
音 重鎮	左/左	外	.267(4)	9	49	97	13	11	14	チ○
中村武志	右/右	捕	.256(5)	8	32	82	15	10	14	
種田 仁	右/右	遊	.225(2)	8	22	110	10	11	8	
神山一義	右/右	外	.186(3)	2	2	107	10	9	8	
川又米利	左/左	外	.232(2)	2	16	70	10	8	10	
コールズ	右/右	三	.271(5)	5	10	148	10	12	10	体当、チ○
彦野利勝	右/右	外	.215(2)	1	20	62	12	10	12	
小森哲也	両/右	二	.242(2)	0	2	60	10	12	12	バ○
矢野輝弘	右/右	捕	.243(3)	1	5	63	12	12	8	
鳥越裕介	右/右	遊	.195(2)	2	8	66	11	12	10	
金村義明	右/右	三	.177(2)	1	5	80	10	12	10	
愛甲 猛	左/左	外	.181(2)	2	7	97	10	9	8	左○

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技殊能	特性
今中慎二	左/左	投	.127(1)	0	1	31	10	12	13	左上	162	180	145	3.29		6	4			リリ、ピ○、回○	①
遠藤政隆	右/右	投	.000(2)	0	0	20	10	10	10	右上	120	180	142	6.86	3	3	4				
山本昌広	左/左	投	.227(2)	0	1	30	10	10	12	左上	139	194	138	4.82		3		4	2		
村田勝喜	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	90	130	141	6.11	3	4	2				
落合英二	右/右	投	.125(1)	0	0	25	10	8	10	右上	111	185	145	4.76		3	4		2	ピ×、寸×	
日笠雅人	左/左	投	.000(1)	0	0	25	10	8	10	左上	98	180	145	3.38		4		4		ピ○	
宣 銅烈	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	40	175	150	5.40	4		5			ピ○、ラ×	③
中山裕章	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	38	144	145	3.27	3		5			ピ○	③
鹿島 忠	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	30	120	143	4.71	2	2	3				
北野勝則	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左横	30	190	134	5.73	3		2	3			

パ・リーグ　千葉ロッテマリーンズ

新登録となった選手は全部で7名。榎康弘投手、吉田篤史投手、東瀬耕太郎投手、田村藤夫捕手、仁村徹内野手、ジャック内野手、スパイク外野手、早川健一郎外野手だ。田村捕手は同じく捕手の定詰捕手よりも守が高いので(打撃能力は少々劣る)、正捕手として使っていくのがいいだろう。ジャック、スパイク両外人は正直言って大して打てないが、このチームの中ではマシなほうか。

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
諸積兼司	左/右	外	.290(4)	1	20	69	11	14	13	AH、盗○、内安
仁村 徹	右/右	一	.259(3)	8	30	91	11	9	10	
堀 幸一	右/右	遊	.309(5)	11	67	111	9	13	10	AH、盗○、左○
スパイク	右/右	外	.227(2)	1	8	92	10	8	10	体当
初芝 清	右/右	三	.301(4)	25	80	124	10	11	9	
平井光親	左/左	外	.260(4)	4	49	86	12	13	13	チ○、左×
南渕時高	右/右	二	.271(5)	4	31	70	11	13	13	チ○
林 博康	左/左	外	.238(3)	4	12	103	10	11	10	
定詰雅彦	右/右	捕	.185(2)	3	20	80	13	9	12	キ○
五十嵐章人	左/右	一	.209(2)	4	18	91	11	10	7	
平野 謙	両/右	外	.225(2)	0	12	57	11	11	12	バ○
ジャック	両/左	一	.067(2)	0	1	85	10	8	10	体当
山中 潔	左/右	捕	.183(2)	0	3	59	11	8	10	
大村 巌	右/右	外	.271(4)	4	23	80	10	8	10	
田村藤夫	右/右	捕	.186(2)	1	9	60	13	8	13	バ○、キ○
早川健一郎	右/右	外	.174(3)	0	0	60	13	11	13	

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技殊能	特性
小宮山悟	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	146	177	145	2.60	3	3			3	ピ×	
伊良部秀輝	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	150	168	158	2.53		3	3			回○、リリ	
ヒルマン	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	178	225	138	2.87	4	4		4		ピ○、回○	①
園川一美	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	104	189	138	3.52	3	2	4				
黒木知宏	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	116	187	146	3.71			4			ピ○	④
榎 康弘	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	111	166	140	7.11	4	2	2				
吉田篤史	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	34	120	146	1.00			4				
成本年秀	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	41	205	148	2.00		4	4		3	ピ○	③
河本育之	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	38	154	143	1.64	3		4		2	ピ○、リリ	②
東瀬耕太郎	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左横	40	120	139	3.12	3	3	3				

パ・リーグ　オリックスブルーウェーブ

新登録選手は、四條稔内野手、斉藤秀光内野手、大島公一外野手、嘉勢敏弘外野手の4名。そのなかでは、嘉勢選手が機動力が高くいい戦力になるだろう。さて、オリックスといえばイチロー選手なのだが、その能力たるやさすが！　という感じ。打ってよし、走ってよし、守ってよし。さらに特殊能力も豊富とくれば、まさに非のうちどころのない名選手だ。彼を中心にした攻め方を。

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
イチロー	左/右	外	.342(5)	25	80	119	15	15	14	流打、AH、盗○、内安
田口 壮	右/右	外	.246(4)	9	61	89	13	14	14	チ×、バ○
D・J	左/左	一	.266(2)	16	60	120	10	8	10	逆○
ニール	左/右	一	.244(3)	27	70	139	10	6	10	体当、チ×、左○
小川博文	右/右	二	.272(4)	6	38	103	11	12	12	
中嶋 聡	右/右	捕	.267(2)	3	33	82	15	9	13	逆○
高橋 智	右/右	外	.262(3)	5	14	120	10	7	9	体当
本西厚博	右/右	外	.234(2)	1	24	69	13	12	14	バ○
大島公一	両/右	二	.192(4)	0	20	57	10	12	11	AH
藤井康雄	左/右	外	.237(3)	14	49	132	11	10	11	
四條 稔	左/左	一	.235(4)	0	0	80	12	12	11	
福良淳一	右/右	二	.278(4)	4	19	84	13	13	14	AH、バ○
嘉勢敏弘	左/左	外	.224(4)	0	0	85	13	13	12	
斉藤秀光	右/右	遊	.263(2)	0	0	60	12	12	13	
三輪 隆	右/右	捕	.246(3)	1	17	80	12	10	11	キ○
馬場敏史	右/右	三	.262(3)	1	33	75	12	11	14	バ○

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技殊能	特性
佐藤義則	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	7	10	右上	141	151	144	3.86	2	2	3		2	回×	④
野田浩司	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	10	13	右上	156	158	144	3.08	3	3	6			リリ	①
長谷川滋利	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	154	186	140	2.89	3		3		3		①
星野伸之	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	167	214	136	3.39		6	3				①
小林 宏	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	146	157	142	2.68	4			4		ピ○	④
高橋功一	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	138	170	140	2.67		3	3				
平井正史	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	44	235	157	2.32	2	1	4			回○、リリ	③
野村貴仁	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	30	204	149	0.98		5		5		リリ	②
鈴木 平	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右横	33	183	139	4.76		5		4			
清原維一	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	28	201	143	2.50	4	4					

パ・リーグ　日本ハムファイターズ

このチームの新登録選手はパ・リーグでは少なめの5名。下柳剛投手、黒木純司投手、芝草宇宙投手、安田秀之捕手、金子誠内野手だ。この中では投手がなかなか豊作で、下柳投手と黒木投手はキレのいい変化球を持っている。ただ、防御率とスタミナが先発投手としては若干不安が残るところだ。野手のほうではこれといって目立った選手はいないので、前年どおりのメンバーで戦おう。

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
デューシー	左/右	外	.249(3)	25	61	129	13	12	12	体当
広瀬哲朗	右/右	三	.267(3)	2	35	72	13	13	13	流打、HS、チ○、バ○
片岡篤史	左/右	一	.224(4)	6	39	127	10	11	10	チ×
田中幸雄	右/右	遊	.291(3)	25	80	125	14	11	14	
ブリトー	右/右	外	.313(3)	21	50	151	10	6	6	PH、体当
渡辺浩司	左/右	二	.246(3)	3	45	89	10	13	11	
井出竜也	右/右	外	.228(2)	9	46	93	13	14	14	
安田秀之	右/右	捕	.257(3)	0	3	90	12	8	12	
上田佳範	左/右	外	.226(2)	4	16	115	15	12	13	チ×、逆○
田口昌徳	右/右	捕	.200(2)	5	13	110	12	6	10	
藤島誠剛	右/右	外	.136(2)	1	6	80	11	11	12	
五十嵐信一	右/右	外	.306(4)	0	8	54	10	10	10	
山下和彦	右/右	捕	.205(2)	0	6	50	9	8	12	
金子　誠	右/右	二	.333(4)	0	0	68	10	13	8	
小川皓市	左/右	三	.150(2)	0	9	72	12	11	6	
川名慎一	右/右	外	.236(2)	0	6	59	10	13	10	バ×

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技殊能	特性
西崎幸広	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	152	142	148	3.61	4	4	4				
下柳　剛	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	100	130	145	4.05	2		5				
岩本　勉	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	132	169	140	3.07		5	2		2		
グロス	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	170	191	138	3.04	3	3	4			回○	①
黒木純司	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	100	150	145	4.50	4	3					
今関　勝	左/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	80	120	142	4.53	5	3					
金石昭人	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	37	184	142	2.02	3		6			ピ○	③
芝草宇宙	左/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	85	120	145	4.79	2	2	2			ピ×	
長冨浩志	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	46	123	145	2.62	2		5			ピ×、ラ×	
島崎　毅	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	48	190	140	2.00			5	4		回○	②

パ・リーグ　西武ライオンズ

新しく登録されたのは、西口文也投手、高木大成捕手、高木浩之内野手、クーパー内野手、桜井伸一内野手、清水雅治外野手、河田雄祐外野手の7名。このチームは、比較的コントロールの優れた投手が多いのが特徴で、西口投手もその1人だ。カーブとフォークを使い分け、低い防御率にものを言わせて投球すればエースとして使っていけるだろう。野手ではクーパー選手の打力が高い。

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
佐々木誠	左/左	外	.271(3)	17	55	123	13	14	14	盗○、バ×
高木浩之	左/右	二	.227(3)	0	1	90	12	12	10	
鈴木　健	左/右	三	.252(3)	12	42	114	10	7	6	体当
清原和博	右/右	一	.245(3)	25	64	151	10	9	12	広打、PH、体当
ジャクソン	右/右	外	.289(3)	20	68	112	14	13	14	体当
田辺徳雄	右/右	三	.256(3)	6	40	93	11	10	8	
伊東　勤	右/右	捕	.246(3)	6	43	93	14	12	15	キ○
松井稼頭央	両/右	遊	.221(2)	2	15	77	12	14	14	盗○
奈良原浩	右/右	遊	.226(2)	0	13	57	13	14	14	盗○
クーパー	左/右	三	.281(4)	1	5	100	14	10	11	体当
高木大成	左/右	捕	.263(4)	0	1	91	10	12	8	
清水雅治	右/右	外	.271(3)	5	20	78	11	13	10	
垣内哲也	右/右	外	.216(3)	14	37	120	12	11	10	PH
河田雄祐	左/右	外	.164(2)	2	10	85	10	13	11	
桜井伸一	右/右	二	.227(4)	5	22	60	12	13	12	
森　博幸	左/左	一	.289(4)	4	17	77	10	6	10	

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技殊能	特性
渡辺久信	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	124	126	145	5.66		4	4		3	ピ○	
西口文也	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	118	180	147	1.99		5	4				
郭　泰源	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	120	140	145	2.54	3		3		2	ピ×、寸×、ラ×	
横田久則	左/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	114	127	144	3.81			5			ピ×	
石井丈裕	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	151	215	145	2.73	3	3	3		2		①
新谷　博	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	138	188	146	2.93		2	4		2	ピ○	①
鹿取義隆	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	7	10	右横	60	207	139	2.42	3			4		ピ○、回○	②
潮崎哲也	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右横	43	184	142	1.92	2			5		リリ、ピ○	③
竹下　潤	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	62	137	140	2.42		4	4			ピ×	
橋本武広	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	31	192	138	1.94		4	3				

パ・リーグ　近鉄バファローズ

新登録選手は7名。アキーノ投手、品田操士投手、背尾伊洋投手、C・D内野手、中島輝士外野手、ローズ外野手、山本和範外野手だ。C・D、ローズ、山本3選手はいずれもパワーのあるバッターで、ミートカーソルも大きく安打を生みやすい。ただ、打率が少々低めなのがたまにキズといったところ。ちなみに、C・D選手のC・Dとはクリス・ドネルスの頭文字をとったものだ。

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
大村直之	左/左	外	.270(3)	3	19	84	13	13	12	
内匠政博	左/左	外	.277(4)	2	17	79	13	14	13	
中島輝士	右/右	外	.203(2)	0	5	85	10	8	10	
ローズ	左/左	外	.278(4)	3	11	136	12	11	12	体当
鈴木貴久	右/右	外	.253(3)	16	50	129	12	10	11	
山本和範	左/左	外	.201(4)	0	7	130	10	9	9	バ○
中村紀洋	右/右	三	.228(4)	20	64	124	13	10	6	
古久保健二	右/右	捕	.191(2)	3	35	85	13	10	12	チ○、キ○
大石大二郎	右/右	二	.241(2)	4	21	78	9	12	12	
中根　仁	右/右	外	.300(4)	0	0	100	10	13	6	
石井浩郎	右/右	一	.276(5)	6	17	128	10	8	9	チ○
光山英和	右/右	捕	.200(2)	2	11	95	13	8	13	体当、キ○
村上嵩幸	右/右	外	.236(2)	8	32	107	14	13	13	
吉田　剛	右/右	遊	.210(2)	3	7	100	11	12	13	
水口栄二	右/右	遊	.268(4)	2	26	62	12	12	11	AH
C・D	左/右	一	.263(4)	2	5	139	10	8	10	体当

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技殊能	特性
山崎慎太郎	左/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	162	153	145	3.77	4	4				ピ×	①
アキーノ	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	140	184	146	3.20	3	3	2		2	ピ×	
品田操士	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	128	125	148	6.16	2	2	3				
高村　祐	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	154	174	148	1.91	3		4		3		①
背尾伊洋	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	134	164	138	2.08		2	2		4	ピ×	
酒井弘樹	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	113	128	150	4.18	4		4			ピ×	
赤堀元之	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	48	132	148	3.29	3	3			3		③
池上誠一	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	51	120	138	4.24		4	3			ピ×	
清川栄治	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左下	33	173	135	2.94			4		4		
佐野重樹	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	7	10	右上	47	191	139	3.50	3			4	2	ピ○、回○	②

パ・リーグ　福岡ダイエーホークス

新しく登録された選手は7名。ホセ投手、武田一浩投手、ヒデカズ投手、佐久本昌広投手、本間満内野手、ライディ外野手、山崎賢一外野手だ。このうちヒデカズ選手のみ、渡辺から改名登録した選手。ライディ選手は打率も良く、機動力もまずまずだが、本塁打数が少ないのが悩みどころ。ただ、このチームの総合攻撃力から考えると、早めの打順でスタメンに組み込むのが良策だろう。

野手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	特殊技能
松永浩美	両/右	三	.238(3)	3	21	91	10	11	13	
村松有人	左/左	外	.308(3)	0	13	77	12	15	13	AH, HS, 盗○、キ◎
秋山幸二	右/右	外	.267(3)	21	66	135	13	13	14	
小久保裕紀	右/右	二	.286(3)	28	76	157	12	13	14	PH、盗○
藤本博史	右/右	一	.264(2)	11	58	104	10	11	10	体当、チ○、左○、バ○
吉永幸一郎	左/右	捕	.293(4)	8	34	125	14	10	8	体当
ライディ	右/右	外	.339(4)	3	10	113	12	12	12	体当
川越　透	右/右	捕	.253(3)	0	8	61	11	11	12	
浜名千広	左/右	遊	.276(4)	1	28	80	13	13	12	盗○
石毛宏典	右/右	三	.200(2)	1	11	77	10	8	10	
山口裕二	両/右	外	.211(2)	1	10	83	10	13	12	
湯上谷広志	右/右	三	.250(3)	1	9	63	12	13	12	
坊西浩嗣	左/右	捕	.167(2)	0	8	59	11	8	10	
山崎賢一	左/左	外	.228(2)	1	12	77	10	8	10	チ○
本間　満	両/右	三	.176(2)	0	2	60	10	8	12	
岩井基安	左/右	外	.257(5)	0	12	65	10	9	10	AH

投手データ

選手名	打/投	守備	打率(ミートカーソル)	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技殊能	特性
工藤公康	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	10	14	左上	165	184	146	3.64	4	4		4		ピ○	①
ホセ	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	138	177	145	3.76	4	4				ピ×	
若田部健一	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	10	10	右上	132	180	143	4.42	3	2	3			ピ×、寸×	
武田一浩	左/右	投	.000(1)	0	0	0	10	10	10	右上	100	150	145	5.06	3		3				
内山智之	左/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	104	124	149	4.83	2	2	3			ピ×、寸×、ラ×	
ヒデカズ	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	113	175	140	4.11	4		3				
藤井将雄	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	103	196	145	4.39	4		3				
木村恵二	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	39	177	140	3.20	3	2	4			ピ○、リリ	③
吉武真太郎	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	100	161	143	4.28		4	3		2	回○	②
佐久本昌広	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	100	150	140	2.61	3	3					

ダビスタの変なウワサ▼**制作者と税金**

制作者の薗部氏が、たくさんの税金を支払ったので、『ダビスタ』の次回作では税金イベントもちょっと変わるはず?

血統理論が完成

『ダビスタ』シリーズには、それぞれ最強となる配合パターンがあった。『96』ではやはり、新たに加わった「面白い配合」を含んだ配合が、最強馬育成のカギとなる。そこで今回は、「面白い配合」の謎を徹底的に解明する。

『ダビスタ』で最強馬を生産するためには、「血統」というものをよく考えなければならない。その血統の特徴をうまく引き出すために、ニックスやインブリードがあるのはみなさんもご存じだろう。『96』では新たに「面白い配合」という血統の生かし方が登場して、今まで以上に最強馬の生産が難しくなっている。ニックスは馬の能力を全体的に引き上げて、インブリードはその血統ごとに、各パラメータを上下させるという効果があった。では、「面白い配合」にはどのような効果があるのか? まず第一に、父と母父の底力がAのとき、「勝負根性を持っています」という牧場長のコメントを100パーセント引き出せる馬が産まれる。これにより、勝負根性を常に平均以上の値にして、馬の生産をすることができる。第二に、スピードの上限が高くなるということだ。

スピードが速い馬ほど売却価格も高くなるが、編集部で出した一番高い売却価格は「面白い配合」から産まれている。普通の配合で何回も試してみたが、いまだに売却価格は追いついていない。やはり、「面白い配合」は最強馬の生産に必要不可欠なのだ。

◎ファミマガロクヨン 牡3 父:マルゼンスキー
520kg 母:ファミママ
(トニービン)
鹿毛 成績 0戦 0勝
右芝 0 0 0 0
クラス:新馬 右ダ 0 0 0 0
本賞金 0万円 左芝 0 0 0 0
総賞金 0万円 左ダ 0 0 0 0
3歳になりました
抜群の勝負根性を持っています

●父と母父の底力がAならば、このコメントを100パーセント引き出せる

今週のテーマ 「面白い配合」でキミも笑え!!

「面白い配合」のメリットが、勝負根性の強化とスピードの上限の上昇にあるのならば、最強馬の生産に欠かすことのできない要素といっても、過言ではないだろう。その「面白い配合」を十分に活用するためには、生産した馬が確実に「面白い配合」となる方法を考えなければならない。もちろん、種付けのときの「面白い配合ですね」という牧場長のコメントによって、その配合が「面白い配合」であることはわかる。しかし、ニックスやインブリードがかかっていると、そのコメントが優先されてしまうので、「面白い配合」であるかどうかわからないのだ。では、どうすれば「面白い配合」かどうか確実に判断できるのだろうか。

まず、「面白い配合」で勝負根性が100パーセント出ることから、毎回「勝負根性を持っています」とコメントされる配合は「面白い配合」ということになる。しかし、これは限定された状態でしか見分けることができないので、有効な判断方法とはいえない。やはり、正確に判断するためには「面白い配合」のしくみを知る必要がある。

では「面白い配合」は、どのような条件で成立するのだろう。左に「面白い配合」の代表的な例を挙げてみたので、これをもとに説明していこう。まず、種牡馬と繁殖牝馬の血統を各4つに分類する。そして、その血統がどの系統に属しているのかを調べよう。左の例では、サンデーサイレンスとカッティングチーズの、それぞれ3代まえ(父父父〜母母父)の血統を分割して、それがどの系統に属しているのかを調べる。サンデーサイレンスのターントゥ、コズミックボム、プロミスドランド、モンパルナスがそうだ。これらの血統を次のページの「12系統の血統データ」と照らし合わせると、ターントゥが❶ネアルコ・ファリス系、コズミックボムが❾エクリプス系、プロミスドランドが❺テディ系、

そしてモンパルナスが❼ハンプトン系に属しているのがわかる。カッティングチーズも同じように、❶ネアルコ・ファリス系、⓫マッチエム系、❸フェアウェイ系に別れていることがわかる。ここで、種牡馬と繁殖牝馬の合計8つの血統が、6種類以上の系統に分かれていれば「面白い配合」になるわけだ。サンデーサイレンスとカッティングチーズの場合は❶と❺がそれぞれ重複しているが、これらも含めて合計6種類あるので「面白い配合」となる。

この方法によりニックスやインブリードと同時に、「面白い配合」を活用することが可能になる。そして、種付けするまえに「面白い配合」がわかるので計画的に「面白い配合」の組み合わせで種付けができるようになる。これで、「面白い配合」の十分な活用が可能になったわけだ。

サンデーサイレンス ヘイルトゥリーズン系
父 ヘイロー
父父 ヘイルトゥリーズン
父父父 ターントゥ
父母父 コズミックボム
母父 アンダースタンディング
母父父 プロミスドランド
母母父 モンパルナス
青鹿
Fee 2500万円
この馬にしますか?
なかなか面白い配合です
わかりました では種付けします

●ニックスやインブリードがあっても、このコメントが出てくれれば簡単だったのに…

面白い配合になる例

サンデーサイレンス (Fee 2500万円) ヘイルトゥリーズン系

父	祖父母	3代目	系統
父 ヘイロー	父父 ヘイルトゥリーズン	父父父 ターントゥ	❶
全体的に能力が高い。ニックスもできる血統なので、使用頻度は非常に高い		父母父 コズミックボム	❾
	母父 アンダースタンディング	母父父 プロミスドランド	❺
		母母父 モンパルナス	❼

カッティングチーズ (基本額が15000万円) ニアークティック系

父	祖父母	3代目	系統
父 ノノアルコ	父父 ニアークティック	父父父 ネアルコ	❶
この値段なのにスピードがずば抜けて速い。インブリードも比較的楽だ		父母父 ヘイスティロード	❺
	母父 ポリック	母父父 レリック	⓫
		母母父 ハニウェイ	❸

※攻略記事およびデータは、編集部独自の調査にもとづくものです

最強馬の配合

これで、ニックスやインブリードと同時に、「面白い配合」ができるようになったが、ニックスやインブリードと「面白い配合」を両立させることは意外と難しい。なぜなら、インブリードは血を濃くすることになるのに対して、「面白い配合」は血を薄くすることになるからだ。特に、血統の主流となっている❶ネアルコ・ファリス系は、ほとんどの馬に入っているので重なりやすく、「面白い配合」の妨げとなりかねない。また、ニックスも同じ系統に属しているものが何種類かあって「面白い配合」のじゃまになる。

では、「面白い配合」の妨げにならないような、ニックスとインブリードの利用方法はないのだろうか。答えは意外と簡単だ。同じ系統は3種類まで重複しても「面白い配合」になるので、1つのインブリードに的をしぼり、そのほかの系統は重ならないように散らす。ニックスも同じように重なってしまう系統を考えて、そのほかの血統を配置しよう。計画的な配合が「面白い配合」のカギとなるぞ。

ニックス十インブリード十面白

マルゼンスキー　ノーザンダンサー系
鹿毛　内国産
Fee　1000万円
父 ニジンスキー
父 ノーザンダンサー
父 ニアークティック
母父 ブルペイジ
母父 バックパサー
父 トムフール
父 プリンスキロ

×

ファミママ　牝4　ゼダーン系
青鹿
成績　0戦　0勝
父 トニービン
父 カンパラ
父 カラムーン
母父 ホーンビーム
母父 ワジマ
父 ボールドルーラー
母母父 レイズアネイティヴ

⬅ネイティヴダンサーのインブリードと、「面白い配合」が隠されているぞ

ダビスタの変なウワサ▼ウソ技と次回作

反響の多かったウソ技が、次回作で本当にウル技になるケースがときどきある。『ダビスタ』でも次回作はサルが牧場長をしたりして…

12系統の血統データ

❶ネアルコ・ファリス系

(ネアルコ系・ナスルーラ系・グレイソヴリン系・ゾヴリンパス系・フォルティノ系・ゼダーン系・ネヴァーセイダイ系・プリンスリーギフト系・ボールドルーラー系・レッドゴッド系・ネヴァーベンド系・ロイヤルチャージャー系・ヘイルトゥーリーズン系・サーゲイロード系・ハビタット系・ダンテ系・モスボロー系・ニアークティック系・ノーザンダンサー系・ファリス系)

アイリッシュキャッスル・アウンティングクラス・アドミラルバード・アークティックスター・アローエクスプレス・イエローゴッド・オンアンドオン・カイスノス・カロ・カラムーン・カラード・コックルーラ・コーニッシュプリンス・サクラシンゲキ・シグナルライト・ジャイブール・ストレイタス・セクレタリアト・タイラント・ダライアス・ダンテ・ターントゥ・デリングドゥー・ドン・ナイスダンサー・ナシュア・ナッシュビル・ナンタラー・ニシャプール・ネヴァービート・ノノアルコ・ノーマーシー・ハイトップ・バリモス・バーダル・ハーディカヌート・ハードツービート・バーバー・ファイアストリーク・ファバージ・フィダルゴ・ブラッシンググルーム・フランシスエス・フリートナスルーラ・ブルヴアウト・ヘイロー・ボールドアワー・ボールドアンドブレイブ・ボールドネシアン・ボールドラッド・ボールドリーズン・マダング・ミルリーフ・モスボロー・ユトリロ・ラジャババ・リファール・ロイヤルチャレンジャー・ロダン・ワットアプレジャー

❷シックル系

(ネイティヴダンサー系・エタン系・レイズアネイティヴ系)

アファムード・アリダー・イクスクルシヴネイティヴ・クリス・シャーペンアップ・ダンシングキャップ・ダンサーズイメージ・ポリネシアン・マーシュアズダンサー・ミスタープロスペクター

❸フェアウェイ系

(フェアウェイ系・フェアトライアル系)

グレートネフュー・コートマーシャル・ザソリサイター・ザバイキング・シデラル・ソレイユ・ハニウェイ・パレスタイン・ハロウェー・ピットカーン・ファストネットロック・ブルーピーター・ペティション・ボッティチェリ・マーチパスト・メネトリエ・ラティフィケイション

❹ファラモンド系

(トムフール系)

コメディスター・ジェスター・シリーシーズン・ティムタム・バックパサー・モデルフール

❺テディ系

(テディ系)

アドミラルヴォヤージ・ヴィクトリアパーク・オキュパイ・オルヴィエト・クラフティアドミラル・コモドールエム・サニーボーイ・サーギャラハッド・ソードダンサー・タネルコ・ダマスカス・チョップチョップ・ニュープロヴィデンス・パレスティニアン・バン・ブルドッグ・ブルペイジ・プロミスドランド・ヘイスティロード・ボレアリス・リライアンス・ローマン

❻スインフォード系

(スインフォード系・ブランドフォード系・ブレニム系・ブラントーム系)

アクロポリス・アリシドン・ヴァルドロワール・ヴァーテックス・ヴューマノワール・エクスビュリ・ウォードラングル・クレペロ・コーホーズ・コリレイション・ジアクス・シーオーエリン・スノッブ・テイマーレーン・ドナテロ・ハクリョウ・バステッド・パーシャンガルフ・ビッグゲーム・マームード・マラケート・ムルヌ・メナウ・ラッキーデボネア・ラバス・リマンド・ルアール

❼ハンプトン系

(ハンプトン系・サンインロー系・ファイントップ系・ハイペリオン系・オーエンテューダー系・ロックフェラ系・カーレッド系・オリオール系)

アバーナント・アリバイ・イーストン・ヴァンダル・ウィルサマーズ・エルバジェ・カウンテンスアップ・カネチカラ・ゲイタイム・サンクタス・シャトーゲイ・スワップス・チャイナロック・ディターミン・デュテナム・テューダーペリオッド・テューダーミンストレル・トラフィックジャジ・フォルリ・ボーサン・マーシャス・モスレムチーフ・モンパルナス・ユアホウスト・ライトロイヤル

❽セントサイモン系

(セントサイモン系・プリンスローズ系・プリンスキロ系・プリンスビオ系・ボワルセル系・リボー系・ワイルドリスク系)

アレジッド・ヴィミー・ギャラントマン・グロースターク・シカンブル・シャルロットヴィル・スコット・ダイアトム・テネラニ・トムロルフ・ヒルプリンス・ヒンドスタン・ファラモンド・プリンスジョン・ムーティエ・ラウンドテーブル・ワードン

❾エクリプス系

オルジニ・オンリーフォアライフ・ガーサント・コズミックボム・サウンドトラック・シャントゥール・ベタービー・マタドア・ライジングフレーム

❿オーランド系

スパイソング・ダブルジェイ・ベターセルフ・ラフンタブル・ロイヤルノート

⓫マッチェム系

(マンノウォー系・レリック系・インテント系)

インリアリティ・クラナック・シルバーシャーク・チャモセア・ノウンファクト・ビュイソンアルダン・プリシプティック・ミスターブッシャー・ユアハイネス

⓬ヘロド系

(トゥルビヨン系・クラリオン系・マイバブー系)

アルバール・アンビオリックス・ガルカドール・クレイロン・ジェベル・タカクラヤマ・ダンディルート・トゥルノワ・ハヤタケ・パーソロン・ファーストフィドル・プルーデント・メディアム・リュティエ・ルボープランス・ルルヴァンステル

8月の音声連動番組は『BSシムシティ』！

7月14日～7月27日情報号

サテラビューステーション

人気の音声連動番組に、シミュレーションが初登場。その名も『BSシムシティ　街作り大会』だ！　放送は8月、夏休みは街を作ろう。

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円(税込)。詳細は任天堂サテラビューセンターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686、大阪06-300-5555です。

音声パートから市民の生の声が

「シムシティ」とは、プレイヤーが市長になって街を発展させていく（人口を増やす）ゲーム。ひとくちに発展させるといっても、犯罪を取り締まったり、住宅地を建設したり、交通網を整備したりと、やるべきことは数えたらキリがないのダ。『BSシムシティ～』では、放送される4週間のうち、1週間ごとに違った街（マップ）が用意されている。決められた1時間という時間のなかで、どれだけ街を発展させられるかを競うってわけ。

用意される街はスイスの首都ベルンや、アメリカの都市デトロイトなど、実在する街もあるから、ちょっと浸っちゃうぞ。それから、音声面では、市民の代表たちがじかに市長であるプレイヤーに不満をぶつけてくる。こういった問題もしっかり解決していかなければならない。また、時間によって海底火山が爆発！　なんてのも。これらのイベントは全国一斉に発生。Dr.ライト（『シムシティ』で登場したプレイヤーの片腕）のアドバイスを聞いたり、銀行からお金を借りたりしながら市民の住みやすい街を開発しよう。

私も出マ～ス

Dr.ライト

○チャーリー浜とドン・ガバチョを足して2で割った感じ

ベースとなるのは『シムシティ』SFC版

『BSシムシティ　街作り大会』は、8月4日～30日の期間放送される。'91年に発売された『シムシティ』を使用した音声連動番組で、放送枠は毎週月～金曜の18：00～19：00と25：00～26：00。SFC版でおなじみのDr.ライトも生音声でしゃ・べ・るぞ。

目指せ、住みよい街作り
市民の声を聞きながら

○市民たちの不満を解消するにはとにかくお金が必要。ときには銀行から借りてでも…

データ放送　今回のみどころ

今回放送されるデータ放送のなかで、ぜひともチェックしておきたいのが『牧場物語』。クワを片手に土地を耕し、家畜の世話をしながら牧場を経営していくシミュレーションゲームだ。こう言っただけだとスッゴク地味。まあ、確かにお世辞にも派手とは言いがたい。でも、荒涼とした牧場を1人で発展させるなんて男の無謀というか、ロマンとか野望を感じさせると思わない？　ゲームは戦闘も一切ないほんわかパッパなノリだけど、実は町の女の子に貢いで好感度を上げつつブライダルチャンスを狙う、なんてピュアな一面もあるゾ。

○ボボボボクは、キキキキ…キミのコトをあいあい愛してるんでしュ～

○まずは雑草を刈って、邪魔な石をどけて…手間がかかるったらないぜ

7月14日～7月20日の番組表 / 7月21日～7月27日の番組表

7月21日～7月27日	時	7月14日～7月20日
00 鮫亀・駒データ 30 オーガニックストーン	12	00 鮫亀・駒データ 30 オーガニックストーン
00 かなで～る・対応データ 30 ダビスタ96・対応データ	13	00 かなで～る・対応データ 30 ダビスタ96・対応データ
00 お気楽講座 30 常勝麻雀　天牌・追加データ	14	00 お気楽講座 30 常勝麻雀　天牌・追加データ
00 すごいRPG2 30 すごいRPG3	15	00 すごいRPG2 30 すごいRPG3
00 BS-Xシューティング 30 すーぱーなぞぷよ通	16	00 BS-Xシューティング 30 パズル忍たま乱太郎
00 BS風来のシレン ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、30からゲーム虎の超大穴	17	00 BS風来のシレン ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、30からゲーム虎の超大穴
00 BSスプリガン・パワード ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	18	00 BSスプリガン・パワード ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
00 牧場物語 30 忍たま乱太郎すぺしゃる	19	00 忍たま乱太郎すぺしゃる 30 ピコピコパイレーツ
00 凄いSTG1 30 凄いSTG2	20	00 凄いSTG1 30 凄いSTG2
00 鮫亀・駒データ. 30 オーガニックストーン	21	00 鮫亀・駒データ 30 オーガニックストーン
00 かなで～る・対応データ 30 ダビスタ96・対応データ	22	00 かなで～る・対応データ 30 ダビスタ96・対応データ
00 お気楽講座 30 牧場物語	23	00 お気楽講座 30 忍たま乱太郎すぺしゃる
00 忍たま乱太郎すぺしゃる 30 BS-Xシューティング	0	00 ピコピコパイレーツ 30 BS-Xシューティング
00 BSスプリガン・パワード ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	1	00 BSスプリガン・パワード ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

序盤の冒険を完全フォロー
不思議のダンジョン
風来のシレン

月影村の怪物

GB

ポケット攻略ブック

チュンソフト
8月発売予定
3900円

13色対応
GB
ロールプレイング
4M
バックアップ(最大3)

ダンジョンの往復を繰り返す

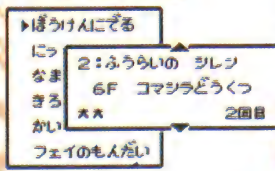
今回の『シレン』は、目的地に到達しても、それで終わりじゃない。さらにスタート地点まで引き返さなければならないのだ。ゲームの目的はいくつか用意されており、1つの目的をクリアしたら次へ行く、という形になっている。それで、スタート地点に戻ってくるたび、さらに遠い目的地を目指して旅立つのだ。舞台となるダンジョンは上り階段が果てしなく続いているが、途中で特定の人物に話しかけたり、敵を倒したりすると、階段の向きが変わってスタート地点に戻ることになる。

アイテムがない！

↑往きはアイテムが落ちているが、帰りは落ちてない。出口へと急いだ方が良い

↑目的を達成すると、それまで上りだった階段が下りに変わるのだ

難易度でアイテムやモンスターが変化

最初にセーブファイルを作るとき、同時に難易度も選ぶ。難易度は3段階に分かれており、おおまかな違いは左の表のとおり。このほかに、細かいイベントも少しずつ変化する。

↑セーブデータの左下にある★マークで難易度を区別。1つだと易しい

↓「難しい」だと、武器の「±α」の部分と、杖と壺の名前は未識別だ

	易しい	普通	難しい
店	なし	あり	あり
モンスターハウス	なし	あり	あり
アイテム名	識別済み	識別済み	未識別
モンスターの種類	少ない	普通	多い
アイテムの種類	少ない	普通	多い

基本システム①

攻守の基本は移動にアリ

ゲームはターン制で進み、システム上は正方形のマス目の上を、敵味方交互に1歩ずつ進むような形になる。プレイヤーキャラは8方向に移動でき、斜め方向は操作上、入力しやすいような工夫がなされている。最初の方のフロアで移動の練習をし、斜め移動を取り入れて常に最短距離で移動するクセをつけよう。

⇧スタートボタンを押すと、矢印が出てその場で方向転換可能

8方向に移動

⇧水路のような場所は、斜めに移動するのが最短距離

⇧壁や柱は、斜めに移動することができないのだ

移動がうまくなればダメージも最少に

移動や武器の空振りでターンを調整すれば、敵に先制攻撃することができる。また、敵が多い場合、多少のダメージを負っても通路に退避して戦った方が、最終的には少ないダメージで済む。ちょっとした知識と正確な移動で、効率よく戦えるのだ。

⇧モンスターとの間が1マス空いている場合は、空振りして相手を近寄らせる

⇧モンスターは攻撃できるが、自分は通常攻撃ができない位置。1歩下がろう

振り向きざまにグサッ!

⇧移動が遅い相手には、移動と攻撃を交互に行う

通常画面が基本 マップ画面は確認用

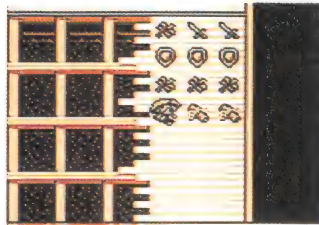
今回はSFC版のように全体マップを常に表示させることはできないが、そのかわり、画面に収まっている部分をいっぱいに見渡すことができる。通路では通常画面、部屋の奥など、画面で見えない部分はマップで確認するなど、使い分けるとターンの節約にもなって便利だ。

⇩これまでの『不思議のダンジョン』シリーズとは異なり、画面全体が見える

⇧全体マップだ。○が敵、×がアイテム、●がプレイヤーキャラ、□が出口を表す

⇧最初の部屋では全体との位置関係を確認

運とテクニックさえあればイッパツでクリアできる…とはいえ、なかなかそういかない人の方が世の中には多いはず。そこで、このゲームの本質であるパズル的な部分をちょっとおいといて、運とテクニックを補完してくれる便利なシステムに着目。何となくズルイような気もするが、とりあえずクリアしたい人はゼヒお試しあれ。

スタート地点の村での会話も大切。思いがけなくアイテムをもらえることも…

SFC版と同じく、倉庫を利用してアイテムを成長させることもできるのだ

仲間を利用してラクチンプレイ

今回仲間になってくれるのはイヌのポチとニワトリ。ただ連れて歩いても勝手に攻撃してくれて役立つが、敵・仲間・自分の位置関係を調整することにより、自分は無傷で敵を倒すことができるのだ。もちろん、経験値はすべて自分のモノ。

草

ポチのオシッコからは、ステータスが変化する草が生える

卵

ニワトリは、効果がランダムで決まる不思議な卵を生む

敵が仲間のそばをすり抜けるようにすると、最高3回攻撃してくれる

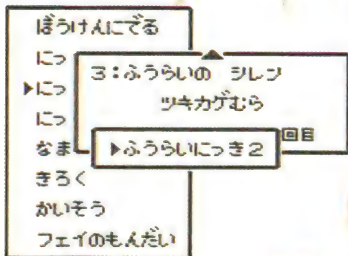
オートバトル!?

仲間の周囲を回っていると、仲間がモンスターにダメージを与え続ける

冒険を助けてくれる便利なシステム

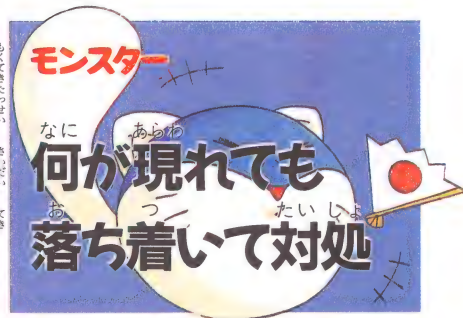
セーブファイルは全部で3つあり、SFC版と同じくファイルをコピーすることができる。ファイルをコピーすると倉庫の中身もコピーされるため、貴重なアイテムを失いたくない場合は倉庫に入れてコピーしておくと安心。また、剣や盾を育てる場合は、ある程度育てたら倉庫の壺で送り返し、いったん中断して最初から始めるコマンドを選べば手っ取り早い。

中断して新たな旅へ!

必要なアイテムを倉庫に送り込んだら、さっさと中断するのもいい

ファイルを写すときは、くれぐれも慎重に

目的達成の最大の敵はモンスターだ。モンスターは寝ている場合と起きている場合とがあり、動いているか、いないかで区別することができる。起きているモンスターは、プレイヤーキャラに近づく性質を持っている。

起きている

キャラが動いているのがわかる

眠っている

じっと見ていても、動かない

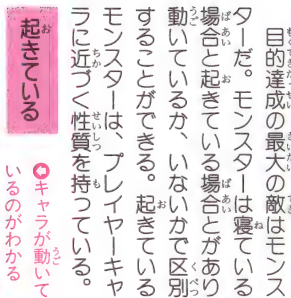
ごくわずかの例外を除いて、起きているモンスターは必ず近寄ってくる

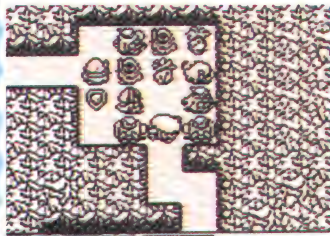
モンスターの動きをしっかり観察

眠っているモンスターが目覚めるタイミングは決まっている。プレイヤーキャラが部屋に入ったときか、モンスターに隣接したときだ。GBのため少し処理が遅く、プレイヤーキャラが部屋に入っても、瞬間的にはモンスターが動き出さない場合がある。うっかり移動して先制攻撃をくらわないように注意。

部屋に入ると気付く

通路から1歩入ると、モンスターが気付いて動き出す

隣接すると気付く

ごくわずかの例外を除いて、隣接すると必ず動き出す

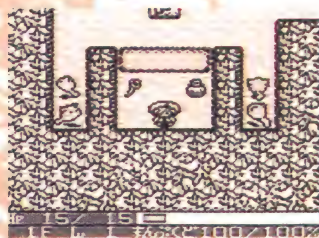
モンスターハウスに入ると全員目覚める！

どのモンスターも、すべて目覚めている

モンスターと自分は見える範囲が異なる

プレイヤーキャラは画面のすみずみまで見渡してプレイできるが、モンスター側の視界はかなり狭い。SFC版のプレイヤーキャラと同じく、通路では自分の周囲1マス、部屋では部屋の中と、その周囲1マスなのだ。これを知っていれば、モンスターから逃げるときに便利。

部屋から通路1マスが見える

モンスターの視界を表すと、左のような状態になる

通路では、見える範囲が極端に狭くなる。逃げるのにはもってこいだ

見えないはずなのに、なぜかプレイヤーキャラに合わせて移動することも

アイテム

応用編！アイテムの入手&活用法

アイテムは、基本的には落ちているものを拾って使用していく。時には、ランダムで出現する店から買うことも可能だ。持てる数は最大20で、SFC版と同じ。保存の壺を使えば、壺の容量だけ余分に持てるようになる。「難しい」に出現する未識別アイテムは、使ったり、識別したりして種類を特定できる。

⬆アイテムの種類も位置もランダムで、ところどころに落ちているのだ

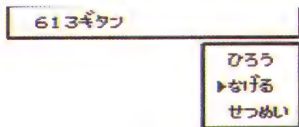
⬆金を払わなければ、通路をふさいだまま

「足元」コマンドの基礎&応用

アイテムがいっぱいのときにほかのアイテムに乗ると、足元コマンドで手持ちのアイテムと交換したり、足元のアイテムをいきなり使ったりすることができる。これの応用として、手持ちのアイテムを床に置いて乗り、アイテムを変化させるモンスターの攻撃から守りつつアイテムを使用できるほか、落ちている金に乗り、ゼニ投げ用として壺に収納することもできる。

あしもと
▶せなかのツボ［8］
ひろう
みる
▶おす
なげる
こうかん
せつめい

⬆Ⓑボタンを押しながらアイテムの所に移動すると、乗ることができる

⬇アイテムをおにぎりに変えるにぎり変化。貴重品は床に置いて対処しよう

613ギタン
ひろう
▶なげる
せつめい

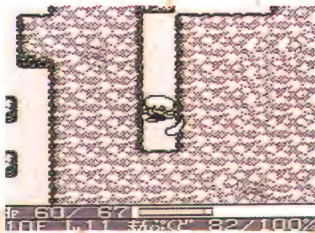
⬆金を投げると、金額の下1ケタをはずした分のダメージを与えられる

条件さえそろえばドロボーは怖くない

店を見つけたら、まずは手持ちのアイテムをチェック。杖、つるはし、草などがポイントだ。店は今度いつ出現するかわからないし、金が必要になるかわからない。ドロボーできる状況ならば、即実行しよう。

⬆ドロボーするときは、持っているアイテムを全部売って、金に換えよう

まずはアイテムを現金化

⬇杖の中には、ドロボーするのに便利な効果を持っているものが多い

⬆つるはしで出口から店まで通路を掘っていくのも、地道だが確実な方法だ

識別の巻物ナシでもアイテムは判別可能

「難しい」を選んでプレイすると、剣や盾の「＋α」の数値や、腕輪、杖、壺の名前が不確定名で表示される。剣や盾の場合は装備すると数値がわかるが、それ以外は「識別の巻物」を使わなければ名前や使用回数を知ることができない。だが、これを推測することはできるのだ。

倉庫を使う

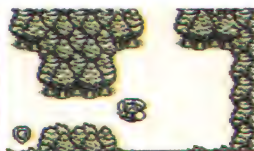
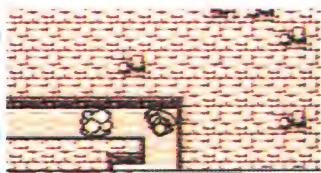
最初のプレイで識別したアイテムを倉庫の壺で送り、そのつどアイテムが置かれる場所と名前をメモしておく。次にプレイするときはすべてのアイテムが不確定名に戻っているが、本来の名前は同じなので、メモを見ればすぐに名前をつけられる。

⬆新たなプレイを始めるときに、倉庫に入って1つ1つ名前をつけていくのだ

緊急ニュース 発売日延期！

これまで7月下旬発売予定と発表されていたGB版『シレン』が、ここにきて急遽8月に発売日が延期された。今までは7月21日のゲームボーイポケットと同時発売を目指して開発を進めていたのだが、それに間に合う期日までに十分なクオリティに達しそうになく、やむなく発売日を延期することにしたとのこと。ここにきて発売日を延ばしたからには、現在不十分な部分を手直しするだけでなく、全体を見直してさらなるクオリティアップを目指していきたいということだ。

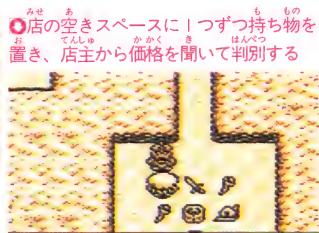
使ってみる

各アイテムは当然ながら異なる効果を持っているので、手っ取り早く名前を知るには使うのが一番早い。ただし、杖と壺は使うと使用回数が減ってしまうし、腕輪なら呪われていた場合にはずせなくなってしまう。また、使ってもすぐに効果がわからない場合があるのが難点だ。

⬆腕輪は呪われていると困るのであまりオススメしないが、杖や壺は使って判別するべし

つえ：ふういんをふった

⬆敵の特殊能力を封じる封印の杖は、特殊能力のない敵に振ると効果が出ない

何も起こらない!?

価格で見分ける

不確定名アイテムといえども、本来の種類や使用回数によって販売価格、買い取り価格は決まっている。逆に、それを利用して、価格からアイテムの種類や使用回数を割り出すことができるのだ。この方法だと店にあるアイテムも手軽に判別できる反面、店が出てくるまでアイテムを判別できず、同じ価格のアイテムを区別することができない。

⬆店の空きスペースに1つずつ持ち物を置き、店主から価格を聞いて判別する

⬆店で初めて見たアイテムがあったら、買わなくてもいいから名前をつけよう

⬆これから新要素が入ったりして…？

データ編

ゲーム終盤までに出てくるモンスター、アイテムを一挙公開！ 今回は数値データのみSFC版のものとなっているが、GB版も基本的にはこれを基にしたものになるので参考にしてくれ。

モンスター

今回のダンジョンに出てくる、ほとんどすべてのモンスターをフォロー。対策はバッチリ。

難易度	名前	HP	EX	MV	SP	IT	解説	成仏	ドレイン	1ツ目
EASY NORMAL HARD	アイアンヘッド	15	200	1	×	×	攻撃力は高いが、防御力はそれほど高くはない。装備が十分でない場合でも、受けるダメージと残りHPに注意して戦えば、見た目ほど恐ろしい相手ではない。	成仏	ドレイン	1ツ目
EASY NORMAL HARD	いやしウサギ	6	6	1	×	×	ダメージを受けているモンスターがいると、即座に隣にワープしてきてHPを回復してやる。もし見つけたら、ほかのどのモンスターよりも優先して倒そう。	成仏	ドレイン	1ツ目
EASY NORMAL HARD	エーテルデビル	50	50	1	×	×	普段は目に見えないが、目薬草や透視の腕輪を使えば見えるようになる。見えない敵から攻撃されたら通路へ。動き方はランダムで、杖を振ると効果を跳ね返す。	成仏	ドレイン	1ツ目
EASY NORMAL HARD	おばけ大根	8	8	1	○	×	通常攻撃のほか、タテ・ヨコ・ナナメ8方向、10マスの範囲に毒草を投げる。攻撃範囲からはずれるよう、ジグザグに移動すると特殊攻撃を回避することができる。	成仏	ドレイン	1ツ目
EASY NORMAL HARD	オヤジ戦車	30	70	1/2	×	×	タテ・ヨコ・ナナメ8方向、10マスの範囲にダメージ20の砲弾を撃つ。爆発地点に隣接しているキャラもダメージを受けるので、仲間がいる場合は自分がオトリに。	成仏	ドレイン	1ツ目
EASY NORMAL HARD	★かさタヌキ	?	?	1	×	?	店の中でアイテムや階段に化け、上に乗ろうとすると姿を現して攻撃する。レベルが低いうちは、店の出入口にすぐ逃げられる場所からアイテムに乗ると安心。	成仏	ドレイン	1ツ目
EASY NORMAL HARD	★かっとびイノシシ	?	?	1	○	?	通常攻撃のほか、プレイヤーキャラに体当たりをして、アイテムをばらまかせる。また、プレイヤーキャラが向いている方向を変えることもあるので注意。	成仏	ドレイン	1ツ目
EASY NORMAL HARD	ガマラ	10	5	1	○	○	プレイヤーキャラの金を盗んで、直後にワープする。ワープ後の移動速度は2倍。盗む前に倒すとモンスターが持っている金、盗んだ後なら盗んだ金を必ず落とす。	成仏	ドレイン	1ツ目
EASY NORMAL HARD	★カラカイおさる	?	?	1	×	?	そこそこ攻撃力は高いが、1匹ずつ戦えば倒されることはない。何匹か同じ部屋にいる場合は、囲まれないよう、部屋の出入口に移動してから戦えば安心できる。	成仏	ドレイン	1ツ目

※表の見方：HP…ヒットポイント、EX…経験値、MV…移動速度、SP…特殊攻撃の有無、IT…特別なアイテムを落とす、または何かを必ず落とす場合に○。名前の前に★が付いているモンスターはSFC版にはなかったものです。まだ細かいデータが変更される可能性が高いので、今回はHPとEXとITの部分に？が入っています。

出現モード	名前	HP	EX	MV	SP	IT	説明	有効
EASY・NORMAL・HARD	★カラス天狗	?	?	1	×	?	常にほかの強力なモンスターに化けており、本来の姿は不明。マネてるのは外見だけで、攻撃力は低く、移動は1ターン1マスなので1回戦えば見分けられるハズ。	
HARD	鬼面武者	10	15	1	×	×	強さは並、といったところ。倒したあと5ターンすると亡霊武者として復活し、ほかのモンスターに乗り移ってレベルを上げる。亡霊武者のHPは4、経験値は10。	
EASY・NORMAL・HARD	ギャザー	50	135	1	×	×	攻撃力、防御力ともにかなり高い。十分な装備が必要だが、もし装備がなければ、HPをマメに回復するか、アイテムを使って倒すようにしないとかなりキケン。	
NORMAL・HARD	くねくねハニー	30	40	1	○	×	通常攻撃のほか、プレイヤーキャラのレベルを下げる特殊攻撃を行う。レベルを下げられると、経験値も元のレベルに上がる直前の数値にまで下がってしまう。	ドレイン
NORMAL・HARD	ゲイズ	20	15	1	○	×	通常攻撃のほか、催眠術をかけてプレイヤーキャラの所持アイテムを勝手に使わせる特殊攻撃を行う。催眠術は離れていると使えないので、飛び道具で先制攻撃。	1ッ目
EASY・NORMAL・HARD	死の使い	25	30	2	×	×	攻撃力がそこそこ高いうえに、移動速度がプレイヤーキャラの2倍。どんなに逃げても追いつかれて攻撃されるので、発見したらアイテムを使ってでも倒そう。	成仏
NORMAL・HARD	シューベル	20	50	1	○	×	通常攻撃のほか、レベル1のモンスターを1匹召喚する。召喚されたモンスターは先制攻撃してくるので、部屋の出入口や通路に退避して隣接しないように注意。	
NORMAL・HARD	セルアーマー	20	30	1	○	×	通常攻撃のほか、プレイヤーキャラが装備している盾をはじき飛ばす攻撃を行う。次のターンからは同じ攻撃を受けてもダメージ量が増えるので、慎重に戦おう。	成仏
EASY・NORMAL・HARD	タウロス	12	15	1	○	○	普段の攻撃力も高いが、たまに威力が約2倍となる痛恨の一撃を出す。倒したときにランダムで、会心の一撃が出やすいミノタウロスの斧を落とすことがある。	
NORMAL・HARD	★ちょうちんふぐ	?	?	1	○	?	こちらが手出ししない限り決して動くことはない。プレイヤーキャラが攻撃すると動きだし、通常攻撃だけでなく、満腹度を10%減らす特殊攻撃を行ってくる。	ドレイン
EASY・NORMAL・HARD	★チンタラ	?	?	1	×	?	マムルよりやや強い程度のザコモンスター。特殊攻撃も持ってないので、周りを囲まれないように注意しさえすれば、盾ナシ、武器ナシでもへっちゃらで戦える。	
HARD	デブータ	25	23	1	○	×	通常攻撃のほか、自分を中心として5×5の範囲に石を投げてくる。プレイヤーキャラが攻撃範囲に入ると、通路にさえぎられていても石を投げてくるので注意。	
EASY・NORMAL・HARD	とおせんりゅう	12	8	1	×	×	攻撃力が高いうえ、自分の背後に敵がいると、プレイヤーキャラの下にもぐって背後に回り、はさみうちにしようとする。壁を背にして戦えばはさまれないぞ。	

※左のEASY・NORMAL・HARDの色が付いている部分は、それぞれ易しい・普通・難しいのうち、どのモードに出てくるかを表しています。右の成仏・ドレイン・1ッ目の色が付いている部分は、それぞれ成仏の鎌・ドレインバスター・1ッ目殺しのうち、どれが効果的かを表しています。

モンスター	HP	EX	MV	SP	IT	解説
にぎり変化	10	10	1	○	×	通常攻撃のほか、プレイヤーキャラの所持アイテムをランダムで1つ、大きいおにぎりに変えてしまう。壺も中身ごと1つの大きいおにぎりに変えてしまう。
★にらみヘビ	?	?	1	×	?	攻撃力が高く、あっというまにHPが減らされてしまう。アイテムをケチらずに使って、1ターンごとにHPとダメージ量を確認しながら戦わないと手遅れになる。
ぬすっトド	35	20	1	○	○	落ちているアイテムや、プレイヤーキャラのアイテムを盗んでワープする。盗む前に倒すとモンスターが持っているアイテム、後なら盗んだアイテムを必ず落とす。
★ねずみ子分	?	?	1	×	?	マムルと同じくらい弱いザコモンスターだ。レベル2になれば1発で倒せるようになるので、それまでは部屋の出入口に誘導して1匹ずつ倒し、経験値を稼ごう。
パコレプキン	27	30	1	×	×	壁の中を通り抜け、壁の中から攻撃することができる。プレイヤーキャラは壁の中に攻撃できないので、通路で出遭ったら手近な部屋に誘導して戦うようにしよう。
★ばくだんウニ	?	?	1	○	?	HPが一定以下の値になると動きが止まり、さらに攻撃するとランダムで爆発する。爆風を浴びるとHPが1ケタになるので、できる限り追い打ちは避けたい。
ぴーたん	5	7	2	×	○	ひたすら逃げ回り、倒すと必ずおにぎりを落とす。移動速度が2倍なので、食料目当てでヘタに深追いすると逆に満腹度が減ってしまい、途中で倒れてしまうぞ。
ボウヤー	7	4	1	×	×	木の矢でタテ・ヨコ・ナナメ8方向、10マス以内に攻撃する。射程範囲に入らないよう、ジグザグに移動すれば攻撃を回避可能。レベルアップしやすいので注意。
マスターチキン	50	400	1	×	×	この状態では攻撃力も防御力もかなり高いが、HPが16以下になるとチキンにレベルダウンし、移動速度2倍でひたすら逃げ回る。チキンのHPは4、経験値は200。
マムル	5	2	1	×	×	ダンジョン内でもっとも弱いモンスター。さすがにレベルが低いうちに囲まれると危険なので、最初のうちは油断しすぎないようにしように注意して戦おう。
めまわし大根	45	80	1	○	×	通常攻撃のほか、自分を中心として9×9の範囲に毒草や混乱草を投げる。攻撃範囲が広いのでフイ打ちをくらいやすいが、アイテムを使って冷静に対処しよう。
★モラビー	?	?	1	×	?	序盤に出てくるので特に強いわけではないが、ちょっとした装備がないと少し厳しい。モンスターが多数出現するなど不運に見舞われたら、アイテムで対処しよう。
★ヤミウッチー	?	?	1	×	?	特殊攻撃がない代わり、攻撃力や防御力はそこそこ高い。部屋の出入口などに誘導し、1匹ずつ相手にするようにして戦えば、まず問題なく勝てるだろう。

アイテム

ほぼすべてのアイテムデータを収録。使い方や効果など、参考にしてプレイしてね♡

武器

名前	価格	+1	SP	強さ	特徴
カタナ	800	80	×	6	特殊効果のない武器の中では、2番めの威力を誇る。SFC版では鍛え上げると良いことがあったが、今回は?
こん棒	240	24	×	2	攻撃力は低いが、さびないのが唯一の取り柄。とりあえず、ほかの武器が出るまでのつなぎとして活用したい。
成仏の鎌	2000	200	○	4	アンデッド系のモンスターに、通常の倍近いダメージを与える。特に、亡霊武者を倒すときには便利な武器だ。
つるはし	240	24	○	1	攻撃のほか、壁を掘ることができる。ある程度使うと壊れてしまい、合成すると壊れる要素も受け継がれる。
どうたぬき	1200	120	×	8	もっとも攻撃力の高い剣。これを合成のベースとし、ほかの特殊能力を持つ剣を加えていくのがベストだ。
ドラゴンキラー	3600	360	○	7	ドラゴン系のモンスターに、通常の倍近いダメージを与える。攻撃力も高く、ほかのモンスターが相手でも役立つ。
ドレインバスター	4000	400	○	5	力やレベル、満腹度など、ステータスを変化させるモンスターに通常の倍近いダメージを与えることができる。
長巻	500	50	×	4	鍛えていくことによって、序盤から終盤まで十分な効果を発揮してくれる中程度の威力の剣。これでクリアも可能。
1ッ目殺し	3600	360	○	5	ゲイズやアイアンヘッドなど、目が1つしかないモンスターに対して通常の倍近いダメージを与えることができる。
妖刀かまいたち	5000	500	○	3	1振りで正面、右斜め前、左斜め前の3ヵ所に攻撃できる。部屋の出入口で使うのがもっとも効果的な活用法だ。

盾

名前	価格	+1	SP	強さ	特徴
地雷ナバリの盾	4000	400	○	3	地雷のワナや、オヤジ戦車など大砲で攻撃してくる戦車系のモンスターによるダメージが、通常の半分になる。
トドの盾	2000	200	○	3	防御力はイマイチだが、装備するだけでぬすっトドやガマラなど、盗むモンスターに持ち物や金を盗まれなくなる。
青銅甲の盾	300	30	×	4	そこそこの防御力を持っているので、ほかの盾へのつなぎとして、中盤までは十分持ちこたえてくれる盾だ。
使い捨ての盾	2000	200	○	30	ダメージを受けるたびに防御力が下がっていく。合成すると、防御力が下がる要素も受け継がれてしまうので注意。
鉄甲の盾	1800	180	×	7	かなり高い防御力を持っており、終盤まで十分持ちこたえてくれる盾。合成のベースとして使ってもよい。
ドラゴンシールド	5000	500	○	7	ドラゴンの炎によるダメージを半分にしてくれる。基本的な防御力も、鉄甲の盾に並ぶ高さを誇っており問題ない。
皮甲の盾	1000	100	○	2	満腹度の減り方が半分になるうえ、さびることもない盾。序盤では防御力の面からもこの盾を装備するのがベスト。
百鬼の盾★	?	?	×	?	最高の防御力を誇る盾。これを合成のベースとし、特殊能力を持つ盾を加えていくのがベストな合成のしかただ。
見切りの盾	7500	750	○	5	敵の通常攻撃を避ける確率が高くなる。敵の特殊攻撃は避けられないが、意外と便利に思うことが多い盾だ。

杖

名前	価格	+1	特徴
痛み分けの杖	1000	100	どのモンスターからであっても、自分がダメージを受けると、相手のモンスターがまったく同じだけのダメージを受ける。
一時しのぎの杖	500	50	相手のモンスターを、そのフロアの出口の真上にワープさせる。最初に弱いモンスターをワープさせておけば脱出が楽になる。
金縛りの杖	1000	100	こちらから攻撃するまで、相手のモンスターを永遠に動けない状態にする。攻撃すると、たとえ外れても金縛りが解除される。
場所替えの杖	700	70	プレイヤーキャラと、相手のモンスターの位置を入れ替える。吹き飛ばしの杖と併用して逃げたり、ドロボーする時に便利だ。
封印の杖★	?	?	相手のモンスターの特殊能力を封じてしまう。特殊攻撃だけでなく、移動速度が2倍のものは半分にすることができる。
吹き飛ばしの杖	500	50	相手のモンスターを10マス吹き飛ばすのと同時に、どんなモンスターにでも5ポイントのダメージを与えることができる。
身がわりの杖	1000	100	相手のモンスターを混乱させたうえ、周囲のモンスターにプレイヤーキャラだと思わせる。モンスターのレベルアップに注意。

※表の見方:+1…強さや使用回数が1ポイント増えたときに加算される金額、SP…特殊能力の有無。名前の後ろに★が付いているアイテムは、SFC版にはなかったものです。まだ細かいデータが変更される可能性が高いので、今回は価格と+1と強さの部分に?が入っています。

壺（つぼ）

名前	価格	+1	特徴
合成の壺	3500	350	武器・盾・杖を合成できる。1つの壺で武器・盾・杖を同時に合成できるが、同じ種類のものを連続して入れなければならい。
識別の壺	1000	100	入れたアイテムの正式名称が判明する。名前だけがわかっている杖も、入れると使用可能な回数を知ることができる。
背中の壺	1500	150	押すと、一時的に減っていたHP、力が上限まで回復する。弟切草や薬草よりもスペースを取らずに何度も使えるので便利。
倉庫の壺	2500	250	入れたアイテムが、瞬時にスタート地点の村の倉庫に運ばれる。ゲーム開始直後は村に倉庫がないので、この壺も出現しない。
トドの壺	1600	160	押すときに向いていた方向にあるアイテムを1つ得られる。店の中で割ったり、店の外から壺を押してドロボーもできる。
変化の壺	1000	100	中に入れたアイテムが、ほかのアイテムに変化する。矢が余っているときは1本ずつ入れてやるとお得なカンジがする。
保存の壺	1600	−	中に入れたアイテムをいつでも取り出すことができる。おにぎり類は、中に入れておくと腐らない。杖は入れたままで使える。
やりすごしの壺	1000	−	後ろの数字が多いほど、長いターン数隠れてモンスターをやりすごすことができる。1つの壺で1回しか使うことができない。

矢（や）

名前	価格	特徴
木の矢	10	攻撃力の低い矢。たくさんあったら、遠慮なく使っていこう。遠投の腕輪と組み合われば、銀の矢と同じ効果を持つ。
銀の矢	80	あらゆる物を貫通して飛ぶ矢。モンスターからはずれてもすべてのものを貫通して飛んでいってしまうので、あとから回収できない。
鉄の矢	40	攻撃力の高い矢。後半の強力なモンスターを相手に飛び道具を使うときは、鉄の矢でないとほとんどダメージを与えられない。

腕輪（うでわ）

名前	価格	特徴
遠投の腕輪	1200	どんなものを投げても、先にあるすべてのものを貫通して飛んでいく。壺を投げて割るときは、必ず外してから投げるようにしよう。
会心の腕輪	10000	これさえ装備していれば、武器を装備していても、していなくても、約2分の1の確率で会心の一撃が出せるようになる。
回復の腕輪	5000	装備している間は、HPの回復速度が通常の約2倍になる。残念なことに、これを装備している間は満腹度の減り方も通常の約2倍。
混乱よけの腕輪	2400	回転盤のワナや、混乱草、ゲイズ系のモンスターの催眠術などの影響を受けなくなる。特定のモンスター用として1つ欲しいところ。
しあわせの腕輪	10000	1ターン経過するごとに経験値が1ずつ増えていく、楽して経験値が稼げる腕輪。歩いている途中でレベルアップすることもあるぞ。
透視の腕輪	3600	フロア中のモンスターの位置、アイテムの位置を知ることができる。これがあれば、効率良くアイテムや経験値を稼ぐことができる。
値切りの腕輪	10000	ダンジョンの店で店主が価格を言ったあと、「いいえ」を選ぶと半額で買えるようになる。アイテムを売るときは何の効果もない。
ハラヘラズの腕輪★	?	ターンが経過しても、満腹度が減らなくなる腕輪。モンスターの特殊攻撃や、満腹度を減らすワナでは、満腹度が減ってしまう。
ハラヘリの腕輪★	?	ターン経過により、通常の倍の速度で満腹度が減ってしまう。皮の盾を持てば、満腹度の減り方を通常の状態に保つことができる。

巻物（まきもの）

名前	価格	特徴
あかりの巻物	300	ダンジョン内の出口や、アイテム、モンスターの位置がすべて全体マップに表示される。ドロボーしたいときに使うと便利だ。
大部屋の巻物	400	今いるフロアが、1つの大きな部屋になってしまう。同時に、柱や水路はすべてなくなってしまい、平坦な地形へと変化する。
くちなしの巻物	500	口を使った行動が一切できなくなる。具体的には、草・種や食料を食べたり、巻物を読んだりすることができなくなってしまう。
困ったときの巻物	1000	HPが減っているとき、満腹度が0のとき、敵2匹以上に隣接しているとき、呪われているとき、0Gのときなどに助けてくれる。
混乱の巻物	100	通路では隣接するモンスター、部屋の中では部屋中のモンスターを混乱させられる。混乱中でも攻撃してくることがあるので油断大敵。
ジェノサイドの巻物	50000	これをモンスターにぶつけると、その種類の全レベルのモンスターがダンジョン中から消えてしまう。消せるのは1種類だけだ。

巻物

名前	価格	特徴
識別の巻物	300	不確定名アイテムの正式名称を知ることができる。壺は識別の壺に入れられないので、できれば壺に対して使うようにしたい。
真空斬りの巻物	1000	通路では隣接するモンスター、部屋の中では部屋中のモンスターにダメージを与える。仲間もダメージを受けてしまうので注意。
地の恵みの巻物	800	巻物を読んだときに装備している盾の強さを1ポイント上げることができる。同時に、盾にかかっている呪いも解くことができる。
天の恵みの巻物	800	巻物を読んだときに装備している剣の強さを1ポイント上げることができる。同時に、剣にかかっている呪いも解くことができる。
バクスイの巻物	200	部屋中のモンスターが20ターン眠ってしまい、攻撃しても起きなくなる。起きるとモンスターの移動速度が2倍になってしまう。
パワーアップの巻物	1000	これを読んだフロアでだけ、攻撃力が1.5倍にパワーアップする。さらに、この巻物を読めば読むほど、攻撃力を上げることができる。
退き上げの巻物	?	巻物を読んだときに持っているアイテムをすべて持ったまま、スタート地点の村に戻ることができる。レベルは1に戻ってしまう。

草

名前	価格	特徴
胃拡張の種	1000	最大満腹度が10%アップする。最大満腹度をどんどん上げていった場合、最高は200%となる。拾ったらすぐに飲むようにしよう。
命の草	500	HPの上限が5ポイントアップする。HPが上がると打たれ強くなると同時に、HPの回復力がアップする。HPの最高は200だ。
弟切草	100	HPが100ポイント回復し、HPがマンタンのときには最大HPが2ポイント上がる。アンデッド系のモンスターに投げて攻撃できる。
混乱草	3000	プレイヤーキャラが投げると、相手が一定時間混乱する。投げられた場合は混乱するが、通常攻撃以外はふだんと変わらず行える。
しあわせ草	1000	飲むとレベルが1つ上がる。レベルアップ直後に飲むと、次のレベルになるまでの経験値がイッキに入ってくるので、かなりお得だ。
睡眠草	5000	プレイヤーキャラが投げると、相手を5ターン眠らせることができる。投げられると5ターン眠ってしまい、何もできなくなる。
すばやさの種★	?	飲むと、一定のターン数だけ移動速度が2倍になる。移動速度が普通の敵に対しては、移動と攻撃を交互に行えば無傷で倒せる。
高飛び草★	?	プレイヤーキャラが投げると相手が同じフロア内のどこかへワープし、自分が飲むと、自分もフロア内のどこかへワープする。
力の草	500	飲むと力の最大値が1ポイントアップする。力が一時的に低下しているときに飲むと、力の現在値だけが1ポイントアップする。
天使の種	10000	飲むとレベルが5上がる。落ちている確率が非常に低いので、もし見つけたら超ラッキー。すぐに飲んでレベルアップしよう。
毒草	50	ぶつけられたり、飲んだりするとHPが5ポイント、力が1ポイント下がってしまう。モンスターに投げると、攻撃力が低くなる。
ドラゴン草	500	飲むと、向いている方向5マス分まで届く強力な炎を吐くことができる。また、モンスターに投げてダメージを与えることもできる。
復活の草	5000	持っているだけで、1つで1回だけ生き返ることができる。壺に入れておくと効果は発揮されない。効果を発揮した草は雑草になる。
無敵草	3000	飲むと20ターンだけ無敵になる。危機的な状況やモンスターハウスで使うと効果的だが、ターン数を数えないと袋叩きに遭うことも。
めぐすり草	50	飲むと普段は目に見えないモンスターや、ワナが見えるようになる。できれば、次のフロアに移ったあとすぐに飲むと効果的だ。
薬草	50	HPが50ポイント回復し、HPがマンタンのときには最大HPが1ポイント上がる。アンデッド系のモンスターに投げて攻撃できる。

食料

名前	価格	特徴
大きいおにぎり	200	満腹度が100%回復する。満腹度が最大値まで回復しているときに食べると、最大満腹度が2ポイント上がる。ぬるま湯のワナで腐る。
おにぎり	100	満腹度が50%回復する。満腹度が最大値まで回復しているときに食べると、最大満腹度が1ポイント上がる。ぬるま湯のワナで腐る。
巨大なおにぎり	300	満腹度が最大値まで回復し、なおかつ、最大満腹度が5%アップする。できれば非常事態まで取っておこう。ぬるま湯のワナで腐る。
腐ったおにぎり	100	満腹度は30%回復するが、HPが減ったうえ、レベルや力が下がったり、混乱したり、ものがちゃんと見えなくなったりする。
卵★	?	仲間のニワトリが生んでくれる。満腹度が30%回復するのうえ、HPが回復したり、そのフロアでだけ腹が減らなくなったりする。

序盤20問をフォロー

フェイの問題 ヒント集

SFC版よりも一段とパワーアップの今回の問題。ぜひヒントを役立ててね。

第1問 ★

バクスイの巻物を読むタイミングがポイント。バクスイの巻物を読むと、階段にたどり着くまでは余裕で敵が眠り続けてくれる。拾ってすぐに読むとちょっと早いが…。

第2問 ★

水路の角は、斜めに進むことができる。最短距離で行こうと思うとなかなかたどりつけないが、進めるところを見つけて少しずつ進んでいくと、いずれ階段にたどり着けるはず。

第3問 ★

アイテムは水路越しに投げることができる。アンデッド系モンスターには弟切草が効く。

第4問 ★

杖は水路の向こう側であっても、一直線上に目標物があれば効果を発揮する。場所替えの杖は、振ったプレイヤーキャラと、振られた相手の位置を入れ替えるというもの。

第5問 ★

吹き飛ばしの杖を使うと、相手を一直線上に10マス後退させることができる。あとは、最短距離で階段を目指せば問題ないはずだ。

第6問 ★

◎空いている所はワナだ

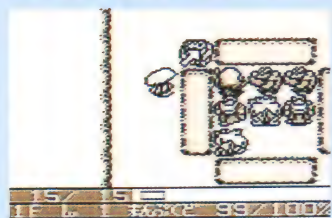
アイテムとワナが同じ場所にあることはない。ワナは通常見えないが、ワナのあるマスに向かって攻撃のアクションを行うことによって発見することができる。右下の部屋はワナを避けて最短距離で移動しよう。

第7問 ★★

目薬草を飲めば、バネのワナが見える。下にある大部屋の巻物は、フロア全体を1部屋にし、柱や水路を消し去る効果を持っている。

第8問 ★★

やりすごしの壺に入ると、プレイヤーキャラが消えてモンスターが自由に動き出す。

第9問 ★★

◎どこでかなしばりの杖を振るかが、この問題をクリアするためのポイント

水路の角を封鎖すれば、安全に進むことができる。モンスターにかなしばりの杖を使うと、こちらが攻撃するまで反撃されない。

第10問 ★★

移動速度が1ターン1マスで飛び道具を使う敵からは、ジグザグに移動すれば攻撃を避けられる。矢の有効範囲は10マス、杖は無限。

※見出し中の★は難易度の高さを表しています。

第11問 ★★

ガマラはヘタに手出しするとこちらに向かってくるが、金が落ちていれば、金の方に向かって上に乗る性質を持っている。下のモンスターを吹き飛ばし、ガマラに杖を使おう。

第12問 ★★

大型地雷を踏むと、自分はHPが1ケタ残るが、周囲1マスにいるモンスターは即死。

第13問 ★★★★

ぬすっトドは落ちているアイテムを盗む性質を持っている。攻撃すると落ちているアイテムを盗まなくなるので、うまくおびき寄せて、ワナに封鎖された場所にあるアイテムを盗ませよう。

第14問 ★★★★

高飛び草をモンスターに投げると、同じフロアのどこかにワープする。混乱の巻物は、部屋全体のモンスターに効果がある。

第15問 ★★★★

落ちているアイテムを最短の手順で使うには…

トドの壺を使うと、水路越しでも一直線上にあるアイテムを入手できる。最短のターンで行動すれば、すんなりとクリア可能。ぬすっトドがワープしたら、とりあえず倒すべし。

第16問 ★★★★

ダメージ覚悟で、下の壺の上に移動

まずは、最初に落ちているアイテムを使って装備を整える。その間にモンスターが左側に移動してこないよう、水路の端には1ターン以上停止しない。モンスターのにぎり変化は、プレイヤーキャラのアイテムを大きいおにぎりに変えるが、足元にあれば手出しできない。

第17問 ★★★★

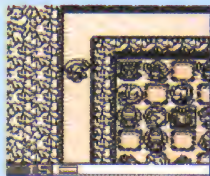
モンスターを引きつけないで、すぐに真空切りの巻物を読む。ギャザーはそのあとに、1回攻撃すれば倒せる。あとは、タウロスを引きつけて下の部屋へ行き、巻物を読む。

第18問 ★★★★

警報のワナがポイント。一時しのぎの杖は何匹にも使うことができる。最初に振られた相手は階段の真上に移動するが、次からはそれに隣接するようにして移動していく。階段の上の敵さえ倒せれば、カンタンに脱出可能。

第19問 ★

全種類が一直線に並んでいる場所を探せ

ジェノサイドの巻物を投げると、基本的には敵1種類を消すことができる。遠投の腕輪をはめて投げると、一直線上にいるモンスターすべてが、何種類であってもまとめて消える。

第20問 ★

あえて回転するワナの上に乗ってみるのも手だ

困ったときの巻物の効果として、モンスター2匹以上に隣接していると、相手を金縛りにしてしまうというものがある。巻物の効果は、ワナにかかって混乱しているときでも問題なく発揮される。

不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物

十字ボタン

〈ダンジョン〉●移動
〈ウィンドウ〉●上下でカーソル移動
●左右でページ切り替え

十字ボタン+スタートボタン

〈ダンジョン〉●斜め移動

十字ボタン+Ⓑボタン

〈ダンジョン〉●高速移動
●特定のキャラと位置交代

ファミマガ64 7月26日号 とじこみ付録

Ⓐボタン

〈ダンジョン〉●攻撃・会話
〈ウィンドウ〉●決定

Ⓑボタン

〈ダンジョン〉●ウィンドウを開く
〈ウィンドウ〉●キャンセル

セレクトボタン

〈ダンジョン〉●全体マップ

セレクトボタン+Ⓐボタン

〈ダンジョン〉●矢を射る

スタートボタン

〈ダンジョン〉●方向転換 〈ウィンドウ〉●アイテムの整頓

●この付録は本誌から取り外して楽しめます。 ※上のゲームボーイの画面はハメ込み合成です。

ファミマガ64

ランキング

人気ゲームは? 売れてるゲームは? 知りたい情報が一目でわかる!!

★今回のトップ3★

1 スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
300点台へ突入。2位に100点以上の差をつけ独走。

2 スーパーマリオカートR(仮称)
ジワジワと得点を伸ばして2位に。200点台は目前。

3 実況パワフルプロ野球'96 開幕編
大きく得点伸ばし、3位に浮上。さすが人気シリーズ。

『ドラゴンクエストIII』さらに得点を伸ばし首位を独走

ここのところ連続して首位を突っ走っている『ドラゴンクエストIII』。前号で待望の画面写真などの情報が公開されたせいか、大幅にポイントをアップ、300点の大台に突入し、ぶっちぎりのトップを獲得している。前回2位の『スーパーマリオ64』が発売されてポイントを落とし、代わって2位に『スーパーマリオカートR(仮称)』が浮上してきた。ポイントのほうも192点と、かなりの高得点をマークしている。しかし、新しい情報が出たわけではなく、次号で大きく得点を伸ばすとは考えにくい。次号も『ドラクエIII』の独走が続きそうな気配だ。また、3位の『実況パワフルプロ野球'96 開幕版』と4位『スターオーシャン』だが、集計日が発売前最後となる次回、どこまで得点を伸ばすことができるのか、期待したい。

今回の注目作

●'96年の最新の選手データが収録されているのだ

前回の倍近い得点を獲得し、3位に食い込んだ『実況パワフルプロ野球'96 開幕版』。野球ゲームの定番だけに、次回の得点も期待できそうだ。

Reader's Request TOP 30

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
1	1	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	未定・未定	335
4	2	スーパーマリオカートR(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	192
9	3	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	7月19日・7500円(別)	187
3	4	スターオーシャン	SFC	エニックス	7月19日・8500円(別)	177
6	5	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	未定・未定	157
7	6	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	95
8	7	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	8月2日・8200円(別)	89
2	7	★スーパーマリオ64	N64	任天堂	6月23日・9800円(別)	89
15	9	海のぬし釣り	SFC	パック・イン・ビデオ	7月19日・7800円(別)	84
11	10	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	8月未定・3900円(別)	80
5	11	牧場物語	SFC	パック・イン・ビデオ	8月9日・7800円(別)	71
14	12	ゼルダの伝説64(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	69
25	13	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー	SFC	アスキー	12月6日・未定	67
10	14	MOTHER3(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	60
17	15	金田一少年の事件簿(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	56
—	16	ボンバーマン64(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	44
12	17	シムシティJr.	SFC	イマジニア	7月26日・8200円(別)	41
34	17	★スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	4月26日・7777円(別)	41
24	19	★す〜ぱ〜なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	コンパイル	6月28日・6800円(別)	38
12	19	★トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	5月24日・7900円(別)	38
31	21	カービィのエアーライド	N64	任天堂	未定・未定	36
22	22	同級生2	SFC	バンプレスト	10月未定・7980円(別)	33
19	22	スーファミターボ専用 SDガンダム ジェネレーション 一年戦争記	SFC	バンダイ	7月26日・3980円(別)	33
27	24	スーパーパワーリーグ4	SFC	ハドソン	8月9日・7980円(別)	31
22	25	エナジーブレイカー	SFC	タイトー	7月26日・7980円(別)	30
39	25	熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	G B	タカラ	8月23日・4500円(別)	30
16	27	★ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	5月14日・7500円(別)	28
19	28	ウィザードリィ・外伝IV	SFC	アスキー	9月20日・9800円(別)	26
42	29	ボンバーマンコレクション	G B	ハドソン	7月21日・3980円(別)	25
21	30	★パイロットウイングス64	N64	任天堂	6月23日・9800円(別)	23

※Resader's Requestは№1のアンケートハガキ1000通を7月3日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は№2の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

BOX 前人気 読者評価 売り上げ

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

Reader's Ranking '96

今回は、全部で6本のソフトが対象となっているが、その中でも注目されるのは、なんといってもN64の3本のソフトだ。はたしてN64のソフトはどのくらいの評価を得られたのだろうか。

さっそく結果を見てみると、3本のなかでは予想どおり『スーパーマリオ64』が群を抜いて高い評価を獲得している。総合得点で、25点台、各項目別でもほとんどの項目で4点台をマークしている。ただ、惜しむらくは買い得度の評価。定価が9800円と、ほかの次世代機のソフトとくらべて高かったためか、唯一3点台と足を引っ張ってしまった。また、『パイロットウイングス64』は総合得点で21点台と、まずまず高めで無難な評価。『最強羽生将棋』は、総合得点で19点台。将棋ソフトとしては高めの評価といえるだろう。

N64 最強羽生将棋

セタ	6月23日	9800円(別)
将棋	総合 19.92(3位)	

キャラクタ	音楽	買い得
3.11③	3.27③	3.15③
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.41③	3.41③	3.58③

○羽生七冠王の棋譜データが612局も収録されている将棋ソフトだ

N64 スーパーマリオ64

任天堂	6月23日	9800円(別)
アクション	総合 25.96(1位)	

キャラクタ	音楽	買い得
4.66①	4.40①	3.86①
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.11①	4.51①	4.43①

★とてもおもしろくて、長い時間遊べそうです。家族みんなで楽しんでいます。(愛媛県／西原のり子) ★最高に楽しい!! 3Dスティックは慣れるのに時間がかかるけど、やっているとつい徹夜をしてしまう。(山口県／片野幸博)

SFC ベストショットプロゴルフ

アスキー	6月14日	8200円(別)
シミュレーション	総合 19.92(78位)	

キャラクタ	音楽	買い得
3.25(92)	3.29(82)	3.20(69)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.26(91)	3.43(71)	3.49㊽

★高校生から始めるのではなく、せめてプロの研修生から始められるようにしてほしかった。プロになるまで試合が少なくて、つまらない。それから、選手はやっぱり自分で操作できたほうがよかったと思う。(愛知県／土屋光司)

N64 パイロットウイングス64

任天堂	6月23日	9800円(別)
シミュレーション	総合 21.70(2位)	

キャラクタ	音楽	買い得
3.63②	3.68②	3.29②
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.52②	3.80②	3.78②

★なによりも、フライトシミュレーションに求められる微妙な操作を、見事に実現していて驚きました。(兵庫県／神谷利彦) ★A証までパーフェクトクリアしました。難しくて、ストレスがたまります。(福岡県／松本純一)

SFC アラビアンナイト

タカラ	6月14日	7800円(別)
ロールプレイング	総合 19.82(80位)	

キャラクタ	音楽	買い得
3.49(69)	3.32(77)	2.94(120)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.43(58)	3.22(103)	3.42(61)

★キャラクタの大きさとフィールドの大きさのバランスが取れていない(キャラクタが小さすぎるのに、フィールドがやけに広い)。戦闘は慣れるまで辛い。不満だらけなのに、始めるとなぜかやめられない…そんなゲーム。(神奈川県／工藤元美)

GB バスフィッシング達人手帳

スターフィッシュ	6月21日	9800円(別)
その他	総合 19.76(6位)	

キャラクタ	音楽	買い得
3.23⑨	3.18⑥	3.15⑨
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.55④	3.34⑦	3.32⑥

◇推奨ルアー

３／１６～１／４ｏｚ テキサスリグ＋ＰＤＬストレート６インチ、ゲーリージャンボグラブ。
６～８ｌｂライン使用。

○最適のルアーなどを教えてくれるバスフィッシングのデータベースだ

サウンドノベルツクール

とことんやり込みゲーム評価

毎号、お題となるソフトを決めて、感想を募集するこのコーナー。今回の評価の対象ソフトは『サウンドノベルツクール』。おなじみツクールシリーズの最新作だ。送られてきた感想のなかで全体的に多かったものは、操作性が悪いというもの。やはり、一文字ずつコントローラで選んで文章を作るのはかなりつらいと思ったユーザーが多かったようだ。そのほかで多かったのは、キャラクタのグラフィックと、背景のグラフィックが少ないというもの。部屋のなかのグラフィックなどがほぼ洋館風のものに限られていたことなどがその理由だろう。

●初めて見たときグラフィックがすごいと思った。作ったものをあとで遊んだら感激した。(自分で作ったものなのに)。
(長野県／矢沢慎治)

●さすがにサウンドノベルのゲームを作れるというだけあって、BGMやサウンドがとても優れていた。特にBGMは速度が5段階から選べて、種類もたくさんあるのがよかった。漢字も音読みと訓読みのどちらで調べてもよいというところが気に入った。けれどやっぱり漢字をコンピュータが自動で判断して表示してくれる機能が欲しかった。あと、グラフィックと容量が少ないように思えた。
(大阪府／藤木真也)

●試しに手持ちの短編小説を入れ

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のニンテンドウ64３本、スーパーファミコン135本、ゲームボーイ12本、バーチャルボーイ5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

てみようとしたら、1ページ分入れるのに2時間もかかってしまいゾッとした。操作効率悪過ぎ。説明書も分かりづらくてダメ。漢字と平仮名のウィンドウが別々になってたらよかったのに。まあゲームそのものはおもしろいんだけど。（兵庫県／鈴木修壱）

●これはおもしろい。自分の思ったいと思うことや場面を自由に作れる。「エンカ」や「ヨレヨレマーチ」などのBGMをつかっておもしろい殺人の場面ができた。（富山県／水摩弘典）

●サンプルゲームがいい。ちょっと短いけど、ギャグもシリアスなシーンもよかった。しかし、自分で作るほうは…。カードの作り方がムズい、グラフィックが少なく、シーンに合うBGMがないときがある。「飛」などといった簡単な漢字がないわりには、ほとんど使われないような漢字があったりするなど、あまりよくなかった。（東京都／寺井一史）

●音楽、背景はいいが、文字を入力するとき、とても疲れる。（福岡県／下川達則）

●部屋で1人、血しぶきが飛び散る殺人事件を作ってるのには、かなり怖いものがある…。（福岡県／古川美咲）

●とてもおもしろい。今作っている内容は、1人の少年の1日を描いたストーリー。そのタイトルは、「僕の一日」だ。（宮崎県／後久佳樹）

●『弟切草』や『かまいたちの夜』のような名作ゲームを自分で作ることができる…、かもしれないのでやりがいがあってよい。（福井県／前田智洋）

●『RPGツクール2』と『音楽ツクール"かなでーる"』のときもそうだったけど、マウス対応にしてほしい。そうすれば、操作性がもっとよくなると思う。（鳥取県／小山康隆）

●たしかにやっていておもしろいですね。自分の思ったようにストーリーを作って、友達にやってもらうと、とても盛り上がります。ただ、これはだれもが思うことだと思うんですが、文字入力（特に漢字！）が面倒くさいです。並んでる文字を、一つ一つ探していくのはもう大変で…。1つの場面を作るのに30分以上かかってしまうので、しばらくやっていると疲れてしまいます。ずっと画面を凝視しているから目も悪くなりそうだし…。パソコンみたいにキーボードがあればバシバシ打ち込めるんだけど、SFCである以上これはどうしようもないですね。（北海道／小林春子）

●このゲームは発売される前からすごく期待していました。で、当然発売日に買ってやったんですが、いくつかの不満点がありました。まず、グラフィックの数が少ないこと。特に、背景と人物のグラフィックが少ないので、思ったような場面を作れないことがあります。とりあえず、あるグラフィックで代用して作ってるんですがどうもしっくりきません。あと、文字入力がめんどくさいのは仕方がないと思うけど、漢字の数はもう少し多くしてほしかった。作っていて、よく使う漢字がなかったりして腹が立つことがあります。しかたがないから、ひらがなで作るとすごくマヌケだし。ただ、確かにやっているとおもしろいです。自分でストーリーや選択肢を考えて作って、テストプレイでうまくいったときなんかは、すごく感動します。（愛知県／山田敦）

SOUND NOVEL
サウンドノベルツクール

◆豊富なBGMはかなり好評。でも文字入力はちょっと…（岡山県／八神人影）

●操作性が悪い。文字を拾って入力しなければいけない、というのはしょうがないけど、せめてマウス対応にしてほしかった。そうすれば、かなり違ってきたと思う。このままでは、話をせっかく作っても、それをゲームにするまでに時間がかかりすぎてやる気がしない。（神奈川県／藤田弘）

●現代風のグラフィックばかりなので、物語もそんな感じのものしか思いつかない。時代劇みたいなグラフィックがあったらおもしろかったのに。それにしても文字の入力だけはなんとかならないかな…。（愛媛県／あやなみ♡）

●カードの作り方が難しくって最初はつまらなかった。でも慣れてくると、かなりハマる。欲を言えば、もっとグラフィックが多いほうがよかったけど。（滋賀県／つく～る）

●家のなかのグラフィックが洋風なのばかりがよくない。外からみた家のグラフィックには普通っぽい家もあるんだけど、中に入ったとたん洋館になってしまうのはちょっと…。ボクが作ったのを友達にやってもらったんだけど、大笑いされてしまった。（熊本県／川本英二）

●ちょっとシステムを理解するのに苦労しますね。カードとかテキストとか頭の中がゴチャゴチャするし。でも、そのシステムを理解するのにサンプルゲームがすごく役に立ちました。それからはハマりまくりです。（宮城県／江馬圭利雄）

●ボクはメモリーパックを持ってないので（別になくてもセーブできるし）、カセットをずっとスーファミに差しておくと上の穴にホコリがたまって困る。（埼玉県／海野良男）

●まず、やってみて思ったことは作れるゲームのクオリティの高さです。グラフィックの数はちょっと少ないけど、質的には、今までに発売されているサウンドノベルのゲームに劣りません。それに、サウンドの数も多いし、これなら市販のサウンドノベルと何ら遜色のないものが作れます。もちろんストーリーや選択肢など、うまく作れればの話ですが。いま、奇想天外なストーリーの推理アドベンチャーを必死で制作中です。（千葉県／徳竹博己）

●私は文字入力がめんどくさいので、すぐに投げ出してしまった。でも、私の100倍根気のある弟は熱中している。かなり壮大なアドベンチャーゲームを作っているようだが、なかなかうまくいかないらしくてもう一週間もテレビの前で唸っている。はたしてどうなることやら…。（山口県／井村由美）

●初めは、同じクラブの友達とやっていた。クラブの先輩の爆笑エピソードなんかを入力してプレイしてみるとメチャクチャ笑えた。でも、だんだん飽きてきたので、ちゃんとしたサウンドノベルを作ろうとしたけど、あまりの大変さに途中であきらめた。（高知県／剣道部員）

●サウンドノベルがすごく好きなので、このゲームを買った。やってみて、よかったところは本当に自分の自由にストーリーが作れて、しかも、血しぶきや雷など、いろんな効果が出せるので、実際に売っているゲームと変わらないようなアドベンチャーゲームが作れること。悪いところは、人物と背景のグラフィックが少ないところと、文章の入力が面倒なところ。特に男性のシルエットの数はちょっと少なすぎる。（埼玉県／高田功）

●自分の思うとおりに、ストーリーや背景を決められるのがおもしろい。友達がつくったストーリーをやったとき、玄関をあけて家に入ったら、そこがいきなりトイレだったので腹を抱えて笑った。（広島県／東田剛）

●文字入力がめんどくさいのはしようがないけど、グラフィックの数はもっと増やしてほしかった。せめて、人物のシルエットはもっとあったほうが絶対いい。ストーリーを作っていると、いろんな人物が出てくるのに、使えるシルエットが少ないのでどうしても不自然な感じになってしまう。（東京都／亀田正博）

●初めは少し戸惑ったが、慣れてくると、かなり細かいところまで作れるので、かなりハマる。でも作っているうちに、かなり大変になってくる。一本ゲームを作るのにはそうとうの根気が必要。（茨城県／野田公男）

●とてもおもしろいのですが、文章を入力するのが大変なので作っているうちに、飽きてやめてしまいます。でも、そうしてやめて、別のゲームをやったり本を読んだりしていると、今度はすぐに続きを作りたくなってきます。大変なんだけどやめられないゲームです。

（P78に続く）

（P77の続き）

ネ、これは。（神奈川県／金井弘子）

●すごく細かいところまで作れるので、かなりハマる。でも、一つのちゃんとしたゲームを作るにはそれこそ、すごくたくさんのカードや文章を作らなければならないので大変。このソフトを買って、いかに一本のゲームを作るのが大変か、メーカーの人の苦労が分かったような気がする。（静岡県／吉野啓介）

●最初は、1人で作っていたけどみんなで集まって、ワイワイ話しながらストーリーを考えると、すごく楽しかった。（愛知県／結城功助）

●なんといっても『音楽ツクール"かなでーる"』で作った音楽を使えるというのがいい。自分で作ったストーリーに合わせて、自分の音楽が流れると、すごく感動する。（大阪府／川崎孝雄）

●システムがややこしくて分かりにくい。今は、もうだいたい分かったけど、最初はなんでうまく動かないのかまったく分からなかった。慣れるまで時間がかかるゲーム。（京都府／谷野毅）

●おもしろい。自分が作ったゲームを他人にやらせているとき、なぜか見ているボクのほうがドキドキする。（兵庫県／もーりー）

●友達どうし、内輪ネタを入力してプレイすると、サイコーにおもしろい。（鹿児島県／坪井章）

●ハマりすぎて、夜寝られない日々が続く。でも、作り方がヘタなのか、一週間かけてもまだ半分もできていない。（群馬県／木村健児）

●何時間もかけて作ったのに、テストプレイでは5分もしないで終わってしまうので、虚しくなってくることがある。（大阪府／青木英雄）

●初めのうちは、ただ単に一場面の文章を作って背景やBGM、特殊効果などと組み合わせて表示しているだけでおもしろい。でも、それだけだとだんだん飽きてくるので、ストーリーをちゃんと作ってゲームにしたくなってくる。こういうふうに、どんどんハマっていくソフトだと思う。（香川県／加藤信夫）

●確かにやっていておもしろいしよくできたソフトだと思う。一緒についているサンプルのサウンドノベルもなかなかおもしろい。特にサンプルのデータを見て、自分のゲーム作りの参考にできるのがとてもよい。そういったところがなかなか親切にできてると思う。ただ、文字入力がすごくやりにくいが、これは、SFCのコントローラではしょうがないと思う。（東京都／三上正男）

●使えるグラフィックの数が少なすぎる。ボクは時代劇調のストーリーを作りたかったんだけど、全然合うグラフィックがない。あのグラフィックで強引に時代劇をやったら完全にギャグにしかならない。（千葉県／箕輪哲）

●初めて『ツクール』シリーズを買ってやったけど、こんなにおもしろいとは思わなかった。自分で考えたストーリーが実際にゲームで動くと、すごく興奮する。これで、サウンドノベルを完成させたら、今度は『RPGツクール2』を買ってやってみたいと思う。（兵庫県／ナベ）

●『RPGツクール2』のときも思ったけど、このソフトをやっていると、グラフィックをもともと入っているものから選ぶんじゃなくて、自分で絵を描けたらなあと思う（ムリだろうけど）。（東京都／中川正隆）

●システムが複雑で最初なかなか覚えられなかった。システムをほとんど覚えた今でも、実際にテストプレイしてみると、うまく動かないことがある。なぜ？（静岡県／伊東大輔）

●人物のシルエットが少ない。ストーリーで老婆が出てくるようにしたかったけど、シルエットにないので諦めた。せめて、あと10種類くらいは、人物のシルエットを入れておくべきだったと思う。（神奈川県／イティー）

その他のゲームに対する評価は

さて、ここからは『サウンドノベルツクール』と、ほぼ同時期に発売されたソフトについて、届いた感想を紹介するのだ。それらのソフトのなかで、感想が届いたのは『ダークハーフ』と『Jリーグ'96ドリームスタジアム』の2本。特に、『ダークハーフ』に関しては、かなり思い入れのある、熱い感想が届いているぞ。しっかりと読んでくれ。

ダークハーフ

●No.1の感想に、『ダークハーフ』がキャラクタに魅力がないとありましたがびっくりです。逆に私は、シブいキャラクタと、ゲーム全体のダークな雰囲気に魅了されました。特に、魔王ルキユというキャラクタの存在の奥の深さに、エニックスの持つ哲学とキャラクタに対するこだわりをを見た思いです。ルキユの凝った重々しいセリフを聞きたいがために、人々を殺しまくってしまいましたし。もともと、エニックスのゲームはいつもキャラクタの存在感が違うと思っていましたが、今回は、別にある本当の世界を見せられているという気がするくらい、リアリティがすごかったです。また、重厚な世界観をBGMとグラフィック、各キャラクタのセリフがさらに盛り上げています。ルキユのセリフと戦闘の曲、それから勇者ファルコのフィールドの曲が私の好みでした。特にフィールドの曲のほうは「世界は美しい」というメッセージが込められている気がします。あと、エンディングには信じられないくらい、感動しました。まだ2うしか見ていませんが、そのうちの片方はあまりにも優しくて、切ないほどのものでした。これは必見です!! 私にとっては、近年まれにみる名作でした。ただ、やっぱりルキユの魅力が分かるくらいシブ好みじゃないと向いてないかも。私なんかは、こういうダークなゲームをもっと出してほしいんですが。（東京都／K・I）

Jリーグ'96ドリームスタジアム

●選手の動きがスムーズで、コーナーキックの練習や、ドリブルの練習ができるところがよかった。（京都府／木村一彦）

●選手の動きが細かくていいですよね。それに、ゴールしたあとのパフォーマンスが好きです。（山口県／丸山祥一）

●少しパスのつながりが悪くて、シュートが決まりにくい。（兵庫県／大西剛史）

●選手の動きが細かく、滑らかに動くのはいいけど、少しスピードが足りないために、操作していて重い感じがする。また、確かに動きは細かいのだが、はっきりいってそのポーズは変。特にスライディングタックルは、かなり色っぽいポーズで滑る。また、ゴールしたあとにリプレイが表示されるのはいいが、できればそれに巻き戻し機能などをつけてほしかった。（神奈川県／相田卓也）

みんなの意見を待ってるよ!

リーダーズランキング96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。今号のお題のソフトは『スーパーマリオ64』の感想や批評（良かったところ、悪かったところなどをなるべく具体的に書いて欲しい）と、住所、氏名（ある場合はペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング'96係まで送ってくれ。対象ゲームのイラストなんかも歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他の5本のソフト（『パイロットウイングス64』など）についても、もし何か感想があったら遠慮なく送ってきてくれ。今回の締め切りは、7月17日（必着）。また、アンケートハガキに書いてある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人はそのことを感想の横に書いておいて欲しい。

1週目 週間売り上げ Ranking 6/17～6/23

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★スーパーマリオ64	N64	任天堂	259
2	★パイロットウイングス64	N64	任天堂	31
3	ポケットモンスター	GB	任天堂	31
4	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	20
5	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	17
6	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	17
7	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	17
8	Parlor! Mini	SFC	日本テレネット	12
9	★最強羽生将棋	N64	セタ	11
10	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	11
11	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	9
12	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	8
13	サウンドノベルツクール	SFC	アスキー	8
14	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	6
15	魔装機神	SFC	バンプレスト	5
16	バハムート ラグーン	SFC	スクウェア	5
16	テトリス	GB	任天堂	5
18	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	5
19	パネルでポン	SFC	任天堂	4
19	す～ぱ～ぷよぷよ通 リミックス	SFC	コンパイル	4

今週は注目のニンテンドウ64が発売された。どの店も事前に予約してあった分だけで、本体はほぼ完売。爆発的な人気だったとはいえないが、まずまず好調な出だしといえそうだ。

◆N64本体を買った人、ほぼ全員が購入した『スーパーマリオ64』。今後もN64を引っ張っていくソフトだ

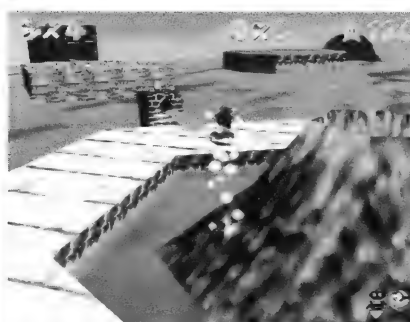
N64 本体のほうは、ほぼ完売だったN64。ソフトのほうは『スーパーマリオ64』がダントツで売れており、259点をマークして今週の1位を獲得している。しかし、あとの2本は好調とはいいがたい。『パイロットウイングス64』は2位を獲得しているものの、得点は31点とやや低め。『最強羽生将棋』は11点で9位。確かに、将棋ソフトとしては決して悪くはないのだが…。

SFC 新作ソフトの発売はなし。全体的に元気がなく、『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』が20点を獲得して4位を獲得しているのが最高。

GB 『ポケットモンスター』がまだまだ好調を保っている。不調のSFCのソフトを尻目に31点をマークして、3位を獲得している。

2週目 週間売り上げ Ranking 6/24～6/30

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	172
2	★Parlor! Mini2	SFC	日本テレネット	34
3	ポケットモンスター	GB	任天堂	34
4	Parlor! Mini	SFC	日本テレネット	32
5	パイロットウイングス64	N64	任天堂	25
6	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	21
7	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	16
8	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	13
9	★西陣パチンコ物語2	SFC	ケイエスエス	12
10	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	12
11	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	11
12	最強羽生将棋	N64	セタ	11
13	★す～ぱ～なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	コンパイル	10
14	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	9
15	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	6
16	魔装機神	SFC	バンプレスト	5
16	実戦パチスロ必勝法 佐山伝説	SFC	サミー工業	5
18	す～ぱ～ぷよぷよ通 リミックス	SFC	エニックス	5
19	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	4
20	スーパーマリオランド2	GB	任天堂	4

今週は、N64発売2週目となるが、本体の売れ行きはイマイチ勢いがないようで、本体が余っている店もあるようだ。また、相変わらずだがVBのソフトは今週もランキングに登場していない。

◆今週も首位を獲得。ポイント自体も悪くはないが、もっと勢いが欲しい『スーパーマリオ64』

N64 今週も『スーパーマリオ64』が唯一の3ケタ得点をマークして、1位を獲得している。『パイロットウイングス64』と『最強羽生将棋』の2本は、先週とほぼ変わらないポイントを獲得し、それぞれ5位と12位だった。

SFC 今週はパチンコゲームの活躍が目立つ。今週発売された『Parlor! Mini2』が34点を獲得して2位。同じく新作『西陣パチンコ物語2』が9位を獲得している。また、今週はバンダイの『スーファミターボ』が発売になっているがこちらのほうは売れ行きがよくなく、20位以内に一本のソフトも登場しなかった。

GB 相変わらず『ポケモン』が1本で頑張っている。今週も得点を伸ばし、先週と同じ3位をキープした。

※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。
※週間売り上げRankingのデータ調査に協力して頂ける販売店を募集しています。ご協力いただける販売店の方は、☎03-3573-8630まで、店舗名、担当者名、電話番号を明記の上FAXでお送りください。折り返し編集部よりお電話致します。

情報発信基地からキミの好奇心のアンテナに直撃!!

ファミマガジャーナル

INFORMATION

EVENT　GOODS

MOVIE

ハドソンのイベント「にこボンピック'96」やパソコンでドラえもん物語が作れるソフトの紹介、プレゼントを満載

EVENT

ハドソン「にこボンピック'96」7月20日から開催!!

ハドソンと各地域の放送局が主催者となって、夏休みイベント「にこボンピック'96」を、全国各地で開催するよ。イベント内容は、SFC版『スーパーボンバーマン4』をはじめとするいろいろな機種のゲームがプレイできる。ほかにも、新作ゲームをビデオで展示する予定なんだ。詳しくは、表を参照して遊びに行ってね。

南キャラバン日程表

日程	地区	放送局	会場名
7月24日(水)	名古屋	中京テレビ㈱	名古屋市中区　松坂屋
7月26日(金)	鳥　取	㈱山陰放送	米子市　天満屋
7月29日(月)	山　口	テレビ山口㈱	下関市　下関シーモール
8月5日(月)	高　知	㈱高知放送	高知市　高知大丸
8月6日(火)	愛　媛	南海放送㈱	松山市　りよてつそごう
8月8日(木)	香　川	㈱瀬戸内海放送	高松市　丸亀町レッツ
8月10日(土)	広　島	㈱広島ホームテレビ	広島市　広島そごう
8月11日(日)	岡　山	岡山放送㈱	岡山市　天満屋　港南店
8月17日(土)	福岡	RKB毎日放送㈱	福岡市ベスト電気本店ベストホール
8月19日(月)	佐　賀	㈱サガテレビ	佐賀市　佐賀玉屋
8月20日(火)	長　崎	長崎放送㈱	長崎市 NBCメディア1
8月23日(金)	大　分	㈱テレビ大分	大分市トキハインダストーダ明野37 アクロスマルチプラザ
8月25日(日)	熊　本	㈱テレビ熊本	熊本市　サンリブくまなん
8月27日(火)	宮　崎	㈱テレビ宮崎	宮崎市　サンリブショク
8月29日(木)	鹿児島	㈱南日本放送	鹿児島市　サンキュウ与次郎店

北キャラバン日程表

決定日程	地区	放送局	会場名
7月20日(土)	東　京	日本テレビ㈱	目黒区恵比寿ガーデンプレイス
7月27日(土)	青　森	㈱青森テレビ	上北郡下田町　イオン下田
7月28日(日)	山　形	㈱テレビユー山形	山形市　ココ21
7月30日(火)	秋　田	秋田テレビ㈱	秋田市　文化会館
8月2日(金)	岩　手	岩手放送㈱	盛岡市　IBCホール
8月4日(日)	宮　城	㈱東日本放送	仙台市　KHBロビーホール
8月6日(火)	長　野	㈱長野放送	長野市　ながの東急ライフ3F
8月8日(木)	富　山	富山テレビ㈱	富山市　大和　富山店
8月11日(日)	新　潟	㈱新潟総合テレビ	新潟市南プラザホテル
8月13日(火)	石　川	北陸放送㈱	金沢市　MROホール
8月19日(月)	福　井	福井テレビ㈱	鯖江市　平和堂
8月23日(金)	福　島	福島テレビ㈱	福島市　四季の里ふくしまビッグフェア
8月27日(火)	山　梨	㈱テレビ山梨	甲府市　アイメッセ山梨
8月29日(木)	静　岡	㈱静岡第一テレビ	浜松市　西武百貨店浜松店
8月31日(土)	大　阪	㈱毎日放送	大阪市中央区　心斎橋プラザホール

「にこボンピック'96」概要

入場料：無料
開場時間：10:00～15:00
出展ソフト：(SFC)スーパーボンバーマン4　大貝獣物語II　スーパーパワーリーグ4　アースライト・ルナストライク(GB)ボンバーマンコレクション　桃太郎コレクション(SS)サターンボンバーマン　等
問い合わせ：ハドソンユーザーサポートセンター
東京03-5261-2060　大阪06-251-0321
札幌011-821-7015
土・日・祝祭日を除く13:00～18:00
※山梨会場のみ「テレビ山梨」03-3572-2603に問い合わせをしてね。

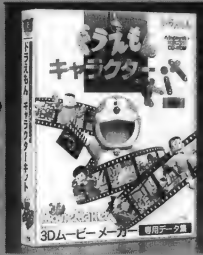
INFORMATION

7月発売『ドラえもんキャラクターキット』で物語を作成

小学館が7月26日に「ウインドウズ95」対応のパソコンソフト「ドラえもんキャラクターキット」を3800円（別）で発売。これはドラえもんのキャラクタを使用したプレイヤー独自の物語が作れるツクールソフト。どんなものが作れるかというと、このソフトに含まれたアニメでおなじみの背景やセリフなどのデータを選び、主要キャラクタ5人を自由に動かすことができるんだ。これを使って演技させよう。ただし、別売りの『マイクロソフト3Dムービーメーカー』という3Dアニメ映画を作るソフトが必要。

2本のソフトが必要

3Dムービーメーカー

●7800円（別）でマイクロソフトから発売中。単独でも使えるよ

ドラえもんキャラクターキット

●これがドラえもんたちを思いのままに動かすことのできるソフト

プレゼント

「ドラえもんキャラクターキット」マウスパッド　10名

●オリジナルマウスパッド。ドラえもんにマウスを乗せるなんてかわいそう？

●背景のカメラアングルが変えられるよ

●最新のCGや「3Dムービーメーカー」のアクション機能を使用するのでリアルな動きが可能

CD VIDEO＆BOOK

スーパーマリオ64 オリジナルサウンドトラック

●ポニーキャニオン／7月19日発売／2500円(込)

CD

「スーパーマリオ64」のオリジナルサントラ。ボーナストラックを含め全36曲を収録。

RITZ～顔を上げて歩こう／田中勝己

●ソニーレコード／7月21日発売／1000円(込)

CD

SFC版「す～ぱ～なぞぷよ通」のCFソングとオリジナルカラオケを含む全4曲を収録したシングル。

ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.2

●キングレコード／7月24日発売／3000円(込)

CD

文化放送ラジオドラマCD化第2弾。初回特典には、スペシャルCDシングルが付いてくる。

THE KING OF FIGHTER'S SYMPHONIC SOUND TRAX

●ポニーキャニオン／7月19日発売／2500円(込)

CD

「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズのフルオーケストラアレンジ。全10曲を収録。

映画ドラえもん のび太の宇宙開拓史

●ポニーキャニオン／7月19日発売／2800円(込)

VIDEO

劇場版第2作目のビデオ化。ある晩、のび太の部屋の床から変な動物が現われて、助けを求めてくるが…。

CDドラマ ほっぷるメイル The Next Generation

●キングレコード／7月24日発売／3000円(込)

CD

レギュラー陣に井上喜久子、氷上恭子らの声優を加えたドラマCD。川菜翠の歌も収録。

鬼神童子ZENKI 全記録 拾ノ巻

●ポニーキャニオン／7月19日発売／4800円(込)

VIDEO

TVアニメビデオ化シリーズ第10弾。同級生のあやめが、花と会話できると言いだし半信半疑の小明たちだが…。

NINKŪ－忍空－⑦ 午ノ巻

●ポニーキャニオン／7月19日発売／4800円(込)

VIDEO

TVアニメビデオ化シリーズ第7弾。天空竜の棲みかといわれる風水の谷に続く道を見つけた風助たちだが…。

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1－1－16 T－Mファミマガ64編集部№2ファミマガジャーナルRプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。ファミマガ64№2のプレゼントの締め切りは7月25日（必着）です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この号の懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

賞品の発送は、発売日などの都合上、当選発表後1～2カ月かかる場合もあります。なお、ジャーナルR内のプレゼントは、商品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

GOODS

「ゲームボーイシャンプーボンバーマン」発売中!!

タカラが発売している「ゲームボーイシャンプー」。今度はゲームボーイBroS版が6月20日に発売されたんだ。外見の特徴は、BroS版ということだけにカラフル。それに、液晶画面部分がアクアゲームになっていて、回転するイジワルゴールに玉をいれて遊ぶことができる。左の写真は「ボンバーマン」バージョンのものだよ。このほかに「カービィのブロックボール」もあるぞ。これがあれば、おふろ嫌いのキミでもバッチリ（!?）

○カラフルな黄色のボディ。本物のGBと間違えないで

○クルクル回るイジワルゴールにうまくシュートしてね

夏のおしゃれもバッチリ!!

プレゼント

「ゲームボーイシャンプーボンバーマン」 5名

プレゼントコーナー

メーカーのご厚意により、プレゼントをもらったよ。セタからは「最強羽生将棋」オリジナルテレカ。ユタカからは「すぱぽ～んDX」ジャマシーンのぬいぐるみとバッチをそれぞれプレゼントするぞ！

セタ提供『最強羽生将棋』テレカ 3名

○黒をベースにした羽生七冠テレカ。シブイ

ユタカ提供『すぱぽ～んDX』ジャマシーン ぬいぐるみとバッジ

2名

○ハンドボールサイズの黄色いジャマシーンがかわゆい

20名

○おしゃれなデザイン。キャップにつけてもいいぞ！

※「ドラえもんキャラクターキット」の画面の写真は開発中のもので、実際の製品と異なる場合があります。

キミの意見を聞かせて欲しい！

ファミマガ64 読者プレゼント

計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント　各10名

（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

- ①SFC：エナジーブレイカー……86
- ②SFC：シムシティJr.……92
- ③SFC：アースライト　ルナ・ストライク……100
- ④SFC：スプリガン・パワード……102
- ⑤SFC：スターオーシャン……別冊付録
- ⑥G　B：ナムコギャラリーVOL.1……98

応募のきまり

83ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①〜⑥）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは7月25日必着、発表は9月6日発売の№6です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません）
①1〜5本
②6〜10本
③11〜20本
④21〜29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
01 スーパーファミコンの記事
02 ファミコンの記事
03 ゲームボーイの記事
04 バーチャルボーイの記事
05 ニンテンドウ64の記事
06 セント・ギガ関連の記事
07 超ウルトラ技
08 マンガ
09 読者投稿のページ
10 超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
11 読み物
12 攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13 サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14 ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15 その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子をうかどうか決める。
③買いたいと思わ
④すでに持ってい

17 スーファミターあてはまるものをら選んで、番号をさい。

18 ゲームボーイポいてあてはまるも目から選んで番号ださい。

19 ハガキの表の表ムで実際に遊んだものを右の6項目価してください。
（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い
の5段階です。

●キャラ
キャラク
可愛らしさ、設
などをチェック

●音楽・
BGM、
ームに合ってい
チェック。

●お買い得
ゲームの
が釣り合ってい
ック。

記入方

アンケートハガ作通信簿を除き、タで読み取ります点に注意して書い

アンケート回答欄

1　2　3　4
5
6
7
8
9　1位　2位　3位
10　1位　2位　3位
11
12
13　14　15　16
17　18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	①ニンテンドウ64
0001	ウェーブレース64(仮称)
0002	カービィのエアーライド(仮称)
0003	金田一少年の事件簿(仮称)
0004	Cu-On-Pa
0005	クリエイター(仮称)
0006	ゴールデンアイ007(仮称)
0007	ゴエモン アドベンチャー(仮称)
0008	ゴルフ(仮称)
0009	サッカー(仮称)
0010	スーパーパワーリーグ64(仮称)
0011	スーパーマリオRPG2(仮称)
0012	スーパーマリオカートR(仮称)
0013	スーパーマリオ64
0014	スターウォーズ：シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア(仮称)
0015	スターフォックス64(仮称)
0016	ゼルダの伝説64(仮称)
0017	ダイナマイトサッカー(仮称)
0018	超空間ナイター プロ野球キング(仮称)
0019	ドラえもん(仮称)
0020	パイロットウイングス64
0021	バギーブギー(仮称)
0022	ブラストコープス(仮称)
0023	ブレードアンドバレル(仮称)
0024	ベースボール(仮称)
0025	ボディハーベスト(仮称)
0026	ボンバーマン64(仮称)
0027	麻雀(仮称)
0028	MOTHER3(仮称)
0029	マルチレーシング(仮称)
0030	ワンダープロジェクトJ2

②スーパーファミコン

No.	②スーパーファミコン
1001	アースライト ルナ・ストライク
1002	ああっ女神さまっ
1003	赤ずきんチャチャ
1004	あかずの間
1005	ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～
1006	ウイニングポスト2 プログラム'96
1007	海のぬし釣り
1008	エナジーブレイカー
1009	クーリー スカンク
1010	サウンドファンタジー
1011	サラブレッドブリーダーⅢ
1012	G・O・D
1013	実況パワープロレスリング'96
1014	実況パワフルプロ野球'96 開幕版
1015	シムシティJr.
1016	スーパートランプコレクション2
1017	スーパーパワーリーグ4
1018	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
1019	スターオーシャン
1020	ストリートファイターZERO2
1021	スプリガン・パワード
1022	ダービースタリオン96
1023	大貝獣物語Ⅱ
1024	大戦略エキスパートWWⅡ
1025	タワードリーム
1026	テーブルゲーム大集合！ 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド
1027	同級生2
1028	ドナルドダックのマウイマラード
1029	ドラゴンナイト4
1030	ナンバーズパラダイス
1031	忍たま乱太郎 すぺしゃる(仮称)
1032	忍たま乱太郎 スポーツ(仮称)
1033	忍たま乱太郎3
1034	Parlor! Mini3
1035	必殺パチンコ コレクション4
1036	ピノキオ
1037	ファイティングアイスホッケー
1038	古田敦也のシミュレーションプロ野球2
1039	ベブルビーチの波涛NEW
1040	ポカホンタス
1041	牧場物語
1042	本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション3
1043	ボンバーマンビーダマン(仮称)
1044	マーヴェラス(仮称)
1045	マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム
1046	勾玉伝説
1047	マジカルドロップ2
1048	MASK マスク
1049	ミニ四駆スタリオン シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー！
1050	モンスタニア
1051	義経伝説
1052	リングにかけろ
1053	レナスⅡ
1054	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記
1055	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記
1056	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記
1057	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記
1058	スーファミターボ専用 クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン
1059	スーファミターボ専用 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ
1060	スーファミターボ専用 激走戦隊カーレンジャー 全開！レーサー戦士
1061	スーファミターボ専用 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2

③ゲームボーイ

No.	③ゲームボーイ
2001	13色対応 SD飛龍の拳Ⅱ(仮称)
2002	13色対応 スーパーチャイニーズランド 1・2・3'
2003	13色対応 ストリートレーサー
2004	13色対応 ナムコギャラリーVOL.1
2005	13色対応 熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
2006	13色対応 バーチャル飛龍の拳GB(仮称)
2007	13色対応 パズル忍たま乱太郎(仮称)
2008	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB―月影村の怪物―
2009	13色対応 ボンバーマンコレクション
2010	13色対応 モグラ～ニャ
2011	13色対応 桃太郎コレクション

④バーチャルボーイ

No.	④バーチャルボーイ
3001	アウト オブ ザ デスマウント(仮称)
3002	ヴァーチャル・ガンマン
3003	新日本プロレスリング 激闘伝説
3004	スターシード
3005	ドラえもん
3006	バーチャルダブル役満
3007	バーチャルブロック
3008	バーチャルプロ野球'96
3009	バウンド・ハイ
3010	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	表2 今号の記事
01	N64／スーパーマリオ64
02	N64／パイロットウイングス64
03	SFC／大貝獣物語Ⅱ
04	SFC／実況パワフルプロ野球'96 開幕版
05	SFC／エナジーブレイカー
06	SFC／シムシティJr.
07	SFC／アースライト ルナ・ストライク
08	SFC／スプリガン・パワード
09	SFC／レナスⅡ
10	G B／モグラ～ニャ
11	G B／ナムコギャラリーVOL.1
12	ハイパー新作リリース予報
13	USAホットライン
14	N64メーカーレポート
15	ダービースタリオン96 最強馬の殿堂
16	サテラビューステーション
17	ファミマガ64 ランキングBOX
18	ファミマガジャーナルR
19	ゲーム・オブ・ザ・イヤー読者投票募集
20	スーファミターボHEAD LINE
21	RPG MANIAC
22	超ウルトラ技
23	超新ロックオン
24	超新ホーミング
25	新作ゲームカレンダー
	<とじこみ>
26	不思議のダンジョン 風来のシレンGB ―月影村の怪物― ポケット攻略ブック〈付録〉
27	スターオーシャン ―星の導きの書―

表3 雑誌名

No.	表3 雑誌名
01	週刊ファミ通
02	月刊ファミ通Bros.
03	64ロクヨン
04	スーパー64
05	電撃NINTENDO64
06	PCエンジンFAN
07	電撃G'sエンジン
08	サターンFAN
09	セガサターンマガジン
10	TECHサターン
11	プレイステーションマガジン
12	ファミ通PS
13	HYPERプレイステーション
14	THE プレイステーション
15	電撃プレイステーション
16	ゲーメスト
17	ゲーメストEX
18	Vジャンプ
19	Game Walker
20	GAME ON！
21	じゅげむ
22	㊙ゲーム少年
23	LOGIN
24	マイコンBASICマガジン
25	コンプティーク
26	電撃王
27	Virtual IDOL
28	コロコロコミック
29	コミックボンボン
30	少年ガンガン
31	月刊覇王マガジン
32	月刊電撃少年
33	週刊少年ジャンプ
34	週刊少年サンデー
35	週刊少年マガジン
36	週刊少年チャンピオン
37	その他

表4 機種名

No.	表4 機種名
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
11	ゲームギア／キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO·GEO／NEO·GEO CD／NEO·GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801／9821シリーズ
17	DOS／V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

追跡特集

ついせきとくしゅう

戦闘はシミュレーション、通常の冒険はRPGのように町の人からの情報を頼りに物語を進めていくゲーム。今回はシステムだけでなく各キャラクタが「エナジー」の組み合わせで使える特殊技を紹介する。

ENERGY BREAKER

エナジーブレイカー

タイトー

7月26日発売予定　7980円

SFC　シミュレーション 24M　バックアップ（最大3）

主人公「マイラ」の過去の謎を解くためザムリア島を舞台に冒険！

記憶を失った少女「マイラ」が、自分の“記憶”をとり戻すために舞台となるザムリア島を冒険するシミュレーションRPG。ゲームは、人々と会話をしていくことで新たな場所に行くことができたり、イベントが発生していく。このほかにも、戦闘で「エナジー」と呼ぶ4つのパラメータの数値を操作して特殊技を覚えていくのが特徴だ。

敵か味方か!?

○さまざまな場面で登場する「レオン」。敵のはずなのになぜか主人公に親切

○自分の謎を解明するために旅に出る

この島を冒険

○数多くの人との出会いやイベントが用意されている

○エナジーをうまくコントロールして敵を攻撃しよう

○このザムリア島を冒険する。移動は地図上の地名を選べばOK

　イラスト／内藤泰弘

人々との会話で新たな物語へと導かれる

ゲーム中、プレイヤーの重要な行動のひとつに会話がある。町の人々との会話で行ける場所や情報を手に入れることができるのだ。その情報がないと新しい場所に行くことができなかったり、ストーリーに新たな展開が現れなかったりするのでこまめに聞いていこう。

「ライブリートーク」で会話は進んでいく

会話をする場合、相手に対して取る態度で話しの内容が変わる場合や、重要なキーワードだけを聞くことができる。これを「ライブリートーク」と呼ぶ。物語を進めるためには会話は大切なのだ。

二択での返答もある。軽くあしらうと、冷たい人に思われてしまう場合もあるので注意

いろんな会話をしていくことで、さまざまな選択肢が登場する。プレイヤーはこの場合、何を選べばいいのかな？

たんご

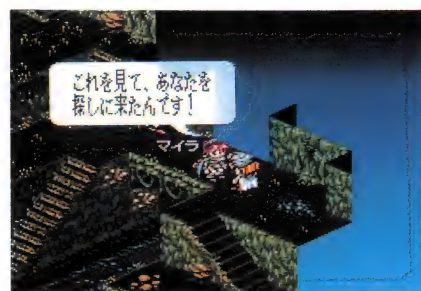
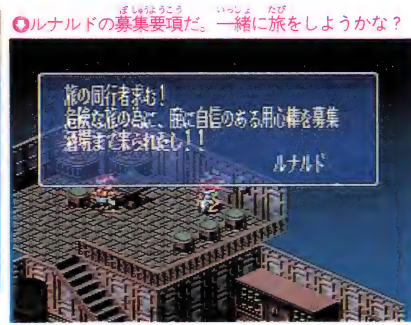
会話の中で重要なキーワードを聞き出すと、この部分に新たな言葉がでてくる。

たいど

相手に対して4種類の態度から選んで会話を進める。アイテムを渡すこともできる。

チャイムが鳴れば新展開

重要な会話はチャイムが鳴る。その後に新たな場所や会話のセリフが現れる

重要な会話によって新しい場所を冒険できる。この場面はどんなイベント？

掲示板にもヒントが隠されている

情報は会話だけでなく、町の看板や宿屋の掲示板や家の中の本棚などからも入手できる。これらのものは直接ゲームの進行に関わるものではないが、さりげないヒントになっている場合もあるのでチェックしてみることをオススメ。

何が書いてあるの？

掲示板に何かが貼ってある

ルナルドの募集要項だ。一緒に旅をしようかな？

ルナルドに出会って紙を見せ、一緒の旅がはじまる

いろんな場所でアイテムを収集

建物の裏側やタンスの中などにアイテムが隠されていることが結構ある。これらは能力を上げるものが多い。またキャラクタが行けない場所に宝箱のある場合はどこかに隠し通路がある。

建物の裏に宝箱のある場合が結構ある

建物の裏

隠し通路

見えても行けそうにない場所は必ず隠し通路があるのでチェックしよう

戦術だけでなく戦略性も重要な戦闘シーン

このゲームはプレイヤーがどれだけ行動できるのか、相手がどこにいて、どう攻撃してくるのか、といった戦術だけでなく、戦略を考えて戦っていくことが重要。定められた勝利条件をクリアするために、プレイヤーの仲間との連携した攻撃が必要不可欠なのだ。

戦う前に必ず勝利条件が表示される。クリアしよう

ガリバーをどう使う!?

ガリバーは攻撃されないかわりに、攻撃もできない。敵の通り道をふさごう

戦いの前にプレイヤーの能力を把握する

連携した攻撃をするためには、キャラクタの能力を把握しておく。把握しておかないと思っていたより能力値が低く、活躍できないまま倒されてしまうといった状況も。

一度敵を攻撃すれば、体力値が表示される

所有しているアイテム 現在所有しているアイテムを表示。装備しているものは「E」のマークが付いている。最大8個まで持てる

現在のエナジー配置 現在のエナジーポイントの割り振り状態。レベルが高くなると数多くのポイントを振り分けられる

Lp ライフポイント。現在の体力値
max 最大のライフポイントの数値

Pp 振り分けられるエナジーの数
max エナジーポイントの最大数

Atp キャラクタの総合的な攻撃力を表記

Def キャラクタの総合的な防御力を表記

Str エナジーの力を除いた基本的な力と武器の攻撃力を表示

Con エナジーの力を除いた基本的な防御力と防具の守備力を表示

Dex エナジーの力を除いた基本的な素早さと靴による効果を表示

Luk エナジーの力を除いた基本的な運の良さと腕輪の効果を表示

バランスポイントがなくなるまで行動できる

キャラクタには「バランスポイント」という、1回のターンにどれだけの行動が取れるかの設定がある。そのポイントがなくなるまで何回でも移動、攻撃ができる。ただし、ポイントは体力がなくなるとその分、行動力が減少する。

特殊技の威力によっても消費する数が違う。後の行動を良く考えて攻撃

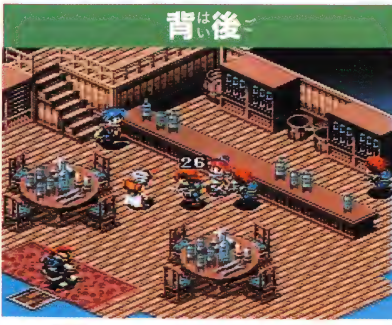
青いマスの分だけ移動できる。敵との距離や何回攻撃できるのかを考えて行動していこう

体力がなくなると、1ターンの行動力も少ない

黄色のメータは体力を表示している

敵との相対位置で与えるダメージが変化

このゲームは、相手の向いている方向でダメージが変化する。例えば、敵との距離がなく正面から攻撃すると防御効果が高いうえ、反撃される。逆に後ろからの攻撃は反撃されず、防御効果が低いので、多くのダメージを与えられる。

正面からの攻撃はダメージが少ないうえ、反撃されるので避けよう

後ろからの攻撃はこんなにダメージ! ちなみに横の攻撃は普通だけど反撃なし

エナジーのコントロールで特殊技が使用できる

キャラクタは戦闘を重ねてレベルアップするごとにエナジーのポイントをひとつ得ることができる。このエナジーは4種類に分かれていて、ポイントをうまく配分することで、キャラクタを強くしたり、特殊技を覚えていけるのだ。

「火」「水」「風」「土」の4種類に分かれているエナジー

エナジーは赤の「火」、青の「水」、緑の「風」、オレンジの「土」の4種類に分けられている。エナジー単体には攻撃力や防御力は設定されておらず、4種ぜんぶが集まって、各種の能力となっている。

この4種類にエナジーは分別されている。上手に配分して各種能力を上げていこう

レベルが上がるとポイントが増える

陽と陰のエナジー配分がキャラクタの強さを変える

4種類のエナジーには「陽」と「陰」がそれぞれ設定されている。ポイントは1つのエナジーで陽が7つ、陰に7つ合計14個配分できる。したがってプレイヤーは全部で56個のポイントを配分していくことができる。ポイントをバランス良く自由に振っていけばキャラクタは強く育っていくのだ。

上向きのメータが陽

下向きのメータが陰

それぞれ7個ずつポイントけられる。切り換えはYボタ

攻撃力がアップ

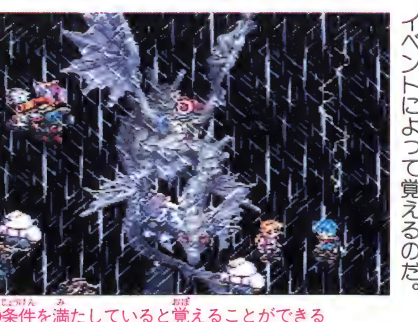
バランス良く配分するとダメージも多く与えられる

エナジーポイントの配分で技を覚える

4種類のエナジーの陽と陰にポイントを振り分けていくだけではキャラクタの能力が上がっても特殊技は覚えていかない。特殊技を覚えるには、宝箱から見つけられる「秘伝書」に記されている通りにポイントを振り分けて戦闘すればOK。秘伝書は"1"から番号が振ってあって数字が大きくなる程難しく、ポイントを多く必要とする。数多く覚えて戦おう。

秘伝書の通りにポイントを分配してみると…

1回戦えば確実に覚えることができるのだ

派手な攻撃ほどレベルが高くないと使えないうえ、消費する行動力も多くなっていく

超強力な召喚技も覚えられる

キャラクタのレベルが上がり、かなり強くなると、召喚技を覚えることができる。これは秘伝書と違い宝箱から見つけるのではなく、イベントによって覚えるのだ。

条件を満たしていると覚えることができる

アイテムでバランスアップ

宝箱で見つけることのできる「輝く～色の石」「暗い～色の石」はエナジーの上限を上げられるアイテム。上限が上がれば、好きなエナジーにその分多くポイントを振れる。

これで、ひとつだけ余分にエナジーを分配することができるぞ

ザムリア島で一緒に行動する主なキャラクタ

冒険に関係する主なキャラクタ5人を紹介！ また、各キャラクタのエナジーの組み合わせ方も紹介する。この通りに組めば秘伝書がなくても覚えられるぞ。なお、表の「組み合わせ」は4種類のエナジー配分（＋は陽、－は陰、書いてないエナジーは±0）だ。

途中でこのように仲間になるキャラクタが登場してくるのだ

記憶を探す主人公 マイラ

物語の主人公。記憶がなく、その記憶を求めるために冒険にでる。リボン状のムチを武器として巧みに使って敵を攻撃していく。覚えることのできる特殊技は攻撃系から回復系と幅広く使用する。うまく育てられれば強力になる。

リボンの使い手

ムチのようにリボンを自由自在に使いこなして敵を攻撃していくぞ！

回復系の技も使える

強力な攻撃技だけでなく回復系も覚えるオールマイティ型

マイラが使える特殊技

名称	組み合わせ	効果
エルビー	水＋4	味方1体のLpを回復できる
オメガスマッシュ	風－2、土＋3	2〜6マス先の敵1体を攻撃する
ライトスカッター	火－2、風＋4	縦、横3マス以内、複数の敵を攻撃
ウィンディシュー	水－2、風＋4	味方1体のDexを上げられる
メテオストライク	火－4、水＋5、土－3	5マス先までの複数の敵を攻撃

天才科学者 ルナルド

科学と医学に精通した老人で序盤からマイラの仲間となる。親友リミッツが作ったスーパーロボット"ガリバー"と行動をともにする。特殊攻撃もガリバーとのコンビネーションがメイン。そのため、攻撃系のものを多く覚える。

ガリバーとコンビ

いつもガリバーと一緒に行動をする

ルナルドが使える特殊技

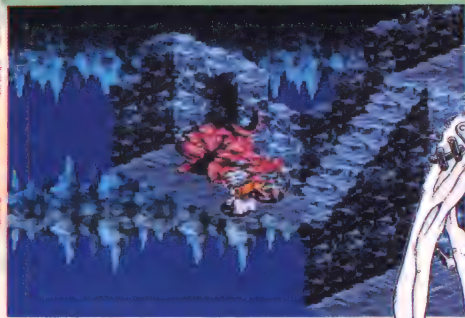
名称	組み合わせ	効果
アクアゾーン	火＋4、水－4	5マス先までの複数の敵を攻撃
ガリ・ミサイル	火－2、水＋6、風－2	3〜5マス先の敵を1体攻撃する
リトル・サン	火－3、水－2、風＋3	2〜4マス先の複数の敵を攻撃
ストーンダウナ	火－1、水－3、土＋5	隣接している複数の敵を攻撃する
ハイパー・メディ	水＋3、風－3、土－3	4マス以内の味方1体のLp回復

戦闘でもこのようにコンビを組んでいる

SFC

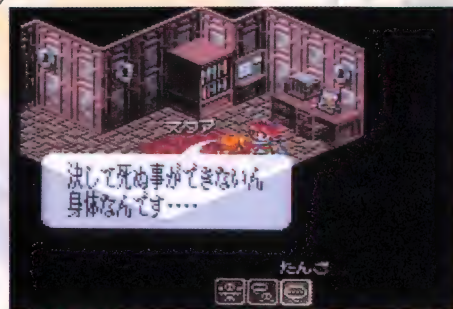
ENERGY BREAKER エナジーブレイカー

敵の能力をコピー

○敵の姿形だけでなく、能力までコピーすることができるようになってしまった

スタアが敵を倒して使える特殊技

名称	倒した敵	効果
エルビー	マーメイド	味方1体の体力を回復できる
ウィンドカッター	ガルゴリア	一直線上の敵、味方に攻撃する
オメガスマッシュ	マウッシッシ	2〜6マス先の敵1体を攻撃する
トルネード	デクデク	隣接している敵、味方を移動
ストーンダウナー	ひとつめ	隣接している複数の敵を攻撃する

不死身の人間 スタア

序盤のやや後半で仲間となるキャラクタ。リミッツの実験によって不死身の体となってしまう。マイラたちとは違い、エナジーポイントの配分はしないで、倒した敵の能力をコピーして特殊能力を覚えていく力を持っている。

○研究の実験のために、不老不死の体になってしまった

むじゃきな少女 ドロシー

物語の中盤にさしかかるころに仲間となるキャラクタ。10歳という年齢のせいか、むじゃきな性格。通常攻撃は"ホッピング"で敵の頭上に乗っかる。しかし、攻撃力が低いので、強力な特殊攻撃が使えるまで仲間の支援にまわろう。

○若さ故か、結構人の気にしていることまで言っちゃう

謎に包まれた男 レオン

冒険の最初から何度も登場する。「疾風の将」と名乗り、敵側の人物として登場するが、一緒に敵と戦ったり助けてくれる場面もあるので、完全に敵ではないようだ。マイラの記憶に関することを知っているが試練だと言い、教えてはくれない。謎の多いキャラクタ。

ドロシーが使える特殊技

名称	組み合わせ	効果
エルビー	水+4	味方1体の体力を回復できる
テトラゾーン	水+3、風−3	4マス以内の複数の敵に攻撃する
リトルプロミナー	火+6、水−2、風−2	3〜6マスの直線上の敵を攻撃
ポイズンドロップ	火−3、風−3、土+6	敵1体の能力値をすべて下げる
メテオストライク	火−4、水+5、土−3	7マス先までの複数の敵を攻撃

○かわいらしくホッピングで攻撃

町長になって世界一ハッピーな町を作ろう

SIM CITY Jr.

シムシティジュニア

THE TOWN YOU BUILD YOURSELF!
ザ タウン ユー ビルド ユアセルフ

自分だけの町を作っていく『シムシティJr.』。そのゲームモードや建てられる建物など、システムを詳しく解説。

SFC シミュレーション 16M
バックアップ(最大1)

イマジニア 7月26日発売予定 8200円

誰でもできるより簡単な『シムシティ』

町作りシミュレーション『シムシティ』シリーズの最新作だ。今作は、パソコンで発売されている『シムタウン』をSFC用に作り直したもの。今作の最大の特徴はシステムが簡単なことで、税率や送電線などに注意する必要はなく、極端な話、好きなように家や店を建てていけるのだ。ゲーム画面も、前作の『シムシティ2000』などとくらべて、より親しみやすいものになっている。

◐これは前作『シムシティ2000』の画面。やはり全体に固いイメージがする

コミカルな感じ

◐今作の画面。前作とかなり変わっていることがわかる。絵本の町みたいだ

大きくなって分かりやすい建物

画面が親しみやすくなった最大の原因は大きくなった建物にある。前作までの建物は、グラフィックを一見しただけでは分かりづらく、ただ建物があるという感じだった。今作では、おもちゃ屋ならおもちゃ屋と一目で分かるようになっている。また、建物をクリックするとその建物が動く、といった演出も用意されている。

一目瞭然!!

◐これはラーメン屋。一目で分かる

◐これはプール。手の形のカーソルをここに合わせてAボタンを押すと…

◐タコが現れた! 建物全部にこんな演出が

プレイヤー自身がシム人になれる

建物が大きくなっただけではなく、そこに住んでいるシム人が実際に登場するのも今作の特徴。しかも、ただ画面に出てくるだけでなく、彼らの生活の状況もチェックできる。さらに、好物や趣味などを設定して、自分自身の分身を自分の町に住まわせることも可能になっているぞ。

◐道をゾロゾロあるくシム人達。彼らは住居を建てると自然に湧いて出る

◐自分を町に住まわせることもできる。好物や楽しいときの口癖まで設定できる

◐自分の状況をチェック。幸せなようだ

3つのモードで町長を体験できる

建物が大きくなった分、全体のマップは小さく、今回なるのは市長というよりは町長。その町長さんを「オリジナル」「シナリオ」「ペイント」の3つのモードで体験できるんだ。ゲームのメインとなるのはオリジナルモードだが、シナリオモードの一部を除けば、どのモードでも基本的な部分は変わらない。愛情を込めて自分の町を作っていこう。

これはシナリオモード。ほとんどのモードで町を作っていくことになる

心を込めて作っていこう

メインはコレ！オリジナルモード

ゲームのメインとなるモード。自分で0の状態から町を作っていき、4つのベストタウン賞を目指す。それらの賞は定められた規模（人口100人以上など）の町を、定められた期間維持することで与えられる。最終目標は、世界で最も優れた町に与えられる「世界ベストタウン賞」だ。

4段階の賞を目指す!

小さな町ベストタウン賞
県内ベストタウン賞
国内ベストタウン賞
世界ベストタウン賞
48カ月いじしなければなりません。

このすべての賞を取るのが目的

このモードでは、地震などの災害が町作りを邪魔することもあるのだ

目的達成!!

小さな町ベストタウン賞
Ocky.TOWN 殿
『小さな町ベストタウン賞』

取り敢えず第1目標を達成　次の目標は「県内ベストタウン賞」だ

その他2つのモードで楽しめるぞ

前述したように、このゲームではメインのオリジナルモードのほかにも、2つのモードが用意されている。それがシナリオモードとペイントモードだ。

シナリオモード

設定されている7つのシナリオをクリアしていく。シナリオは自分で町を作るものから、一定期間災害を防ぐものなどさまざま。7つのシナリオを全部クリアすると最終シナリオに進むことができる。

このシナリオでは町作りではなく町内の火事を消していくのが目的

ペイントモード

資源や災害など、一切の制限なしに、町を作っていくモード。最終目標のようなものはなく、ただひたすら町を作る。制限がないので、自分の好きなだけ建物を建てたり、公園を作ったりできる。

ひたすら町作り

自分の好きなように町を作れる

SFC版オリジナルのミニゲームが楽しめる

決められた娯楽施設で、Xボタンを押すと、パソコン版『シムタウン』にはなかったミニゲームをプレイすることができる。

Xを押す

カーソルを合わせてXを押す

ドライビングコンテスト

「ゴルフ練習場」でできる。画面左側で上下するバーをAボタンでタイミングよく止めて、ゴルフボールをより遠くに飛ばす。いわゆる「ドラコン」ができるぞ。

左のゲージに注目。まずバーが一番上のほうに来たときにAを押し…

真ん中に来たときにもう一度Aを押す。するとボールははるか彼方に飛んでいく

バスケットフリースロー

「バスケット練習場」でできる。Aボタンを押してボールを投げ、バスケットゴールに入れる。ボタンを押す長さによって、ボールの届く距離が変わる。

ボタンを押す長さによってボールの飛ぶ距離が違う。タイミングはかなり微妙

イルカ乗りゲーム

「水族館」でできる。イルカに乗って障害物を避けながらプールを進み、ゴールまでのタイムを競う。Aボタンで加速。

十字ボタンで、障害物をかわす。スピードはAボタンで加速する

高飛び込み

「プール」でできる。ジャンプ台からジャンプした選手をAボタンを連打して回転させ、プールに飛び込むまでの回転数を競う。

とにかくAボタン連打で回転させる

各種のパーツで"おらが町"を自由に作れる

このゲームで作れる建物などのパーツは、大きく分けて3系統に分けられる。何でも自由に建てられるが、大事なことはいろんな建物をバランスよく建てることだ。

町は建物などのパーツを一つ一つ置いていくことで作っていく

作った町がどのような状況かはニュースで知らせてくれるのだ

状態を確認

二世帯の家 情報
住んでいる人
おとな：アリシア
こども：てつや
トニー
リア
ペット：ロック
状態：調子いい！ペンキぬりたてピッカピカ。

建てた建物の状態も確認できる

シム人が住む所 家・マンション

町を作るには、まず人々が住む住居がないと始まらない。家のパーツは、「マンション」や「サムライの家」など多数。この住居を建てていくことによって、町の人口が増えていく。また、この住居系パーツでは、カーソルを合わせXボタンを押すことによって、その建物の部屋を見ることができる。

家にカーソルを合わせてXを押すと部屋の中の様子を見ることができる

レンガの家	ログハウス	マンション	イギリス風の家	二世帯住宅
ビクトリア風の家	南国風の家	オバケ屋敷	サムライの家	お城

建てられる住居パーツの一部。キミの気に入った家はあるかな？

シム人が働く所 各種施設

今度はシム人達が住む住居ができたら当然、店や各種の施設などが必要になってくる。これらのパーツは「洋服屋」のような店や「ゲームセンター」のような娯楽施設、「学校」のような公共施設などさまざま。これらは一括して産業系のパーツと呼ぶことができ、ゲーム内で、住居系のパーツと対を成している。

お店・オフィス	
金物屋	ピザ屋
オフィスビル	銀行

シム人が働く店や会社などのパーツ

娯楽施設	
ボウリング場	ゲームセンター
映画館	動物園

シム人が生活を楽しむためのパーツだ

公共施設	
郵便局	病院
警察署	学校

公共生活には必要不可欠なものばかり

町をより華やかに 道・オブジェ

町には、当然建物だけではなく地面や道などがある。それらは道路パーツや地面パーツを使う。そのほか町に彩りを加えるオブジェなどのパーツも用意されている。これらのパーツはゲームを進める上で、道パーツも含めて必ずしも必要なものではない。なくてもゲームは進むが、より美しい町を作るためには不可欠なパーツだ。

道路・地面	
自転車道路	道路
草	野菜園

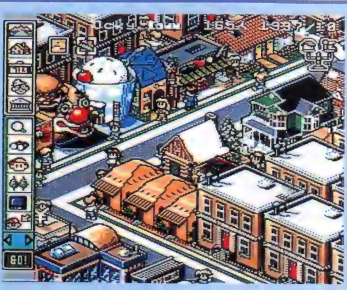
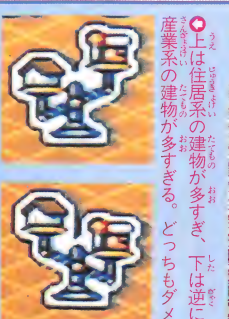
こういった道などももちろん重要

オブジェ	
タコの木	ロケットの木
ダンサーの像	太陽の像

よりきれいな町にするためのパーツだ

オブジェや草などで、よりゆとりのある優しい感じの町にすることができる

バランス良く建てることが重要

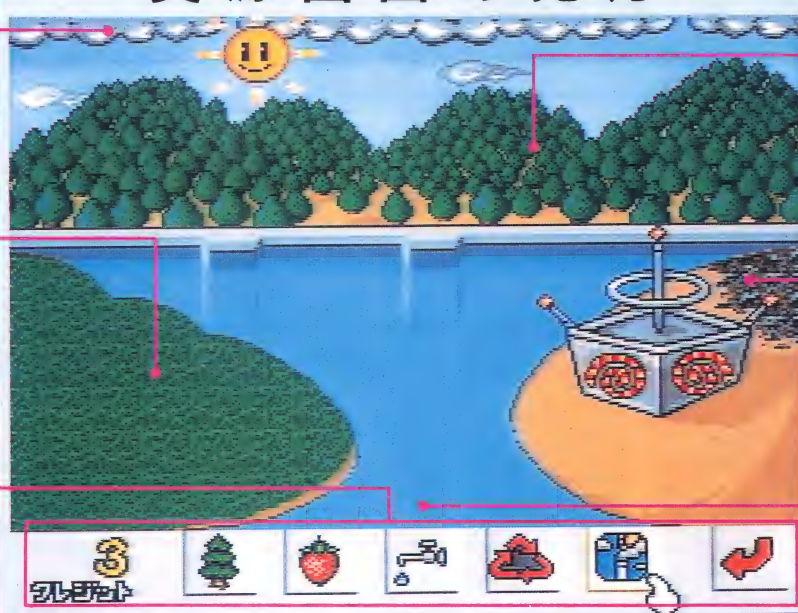
このゲームで町を作るとき、最も大切なことは住居系の建物の数と産業系の建物の数とのバランス。このバランスは、画面右上に表示される"てんびん"で表される。ゲーム中、この"てんびん"が釣り合った状態を維持することが町を維持することになる。このときの建物は基本的に何でもOK。例えば産業系が「郵便局」だけでもバランスは保てるが、やはり見た目にも美しい町を作りたいものだ。

○で囲まれているのが"てんびん"。これが傾かないように作っていく

上は住居系の建物が多すぎ、下は逆に産業系の建物が多すぎる。どっちもダメ

バランスよく町を作っていこう

SIM CITY Jr.

町の建設には資源が必要なのだ

このゲームではお金のようなものは存在しない。そのかわり、建物を建てたり、シム人が生活するための資源が登場する。資源は特別な資源画面で表示される。

水がピンチ!

水位がかなり下がっている…

そのまま放っておいたら、なんと町が風化し廃墟になってしまった

建物を建てるときも、もちろん、資源を消費することになる

資源不足はクレジットで対処

資源画面の見方は左の通り。この中で、水や食料などの資源は放っておくとどんどん減っていく。同じように大気は汚染され、ゴミは増えていくのだ。それぞれ5段階で表され、これらの状況は、クレジットを1消費すると、水が1段階増えるといったように、画面左下に表示されるクレジットを消費することによって対処していく。クレジットは時間が経過することで増えていき、基本的にほかの方法では増やせないので、むだに資源を消費することは禁物。

資源画面の見方

資源を盗む怪盗エコビラン

勝手に資源を盗む、イヤ〜な奴ら、怪盗エコビラン。彼らは5人兄弟で、そろって資源を盗んだり、ゴミをまき散らしたりする。

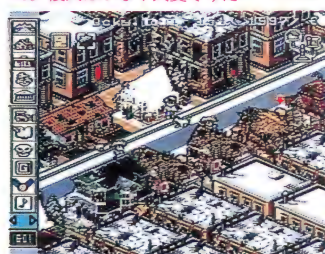
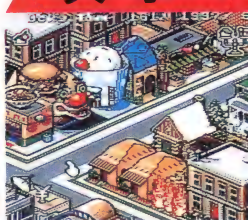
ハラペコ君があらわれた

こいつらはいつも前ぶれなく現れ、貴重な資源を奪ってしまうのだ

スモッグ君	ゴミまき魔	ポンプ野郎	ハラペコ君	材木キラー
有害なガスを噴射して大気を汚染してしまう	ゴミをまき散らしていくとんでもないヤツだ	水を1クレジット分ポンプで吸い取ってしまう	食物を1クレジット分食べてしまう食いしん坊	木材を1クレジット分盗んでいってしまうのだ

忘れなくてもやって来る天災に注意!!

ゲームでは、たびたび天災が起こり、町を破壊していく。天災は全部で3種類あり、防ぐことは不可能。このなかでも干ばつは、貴重な資源である水が減ってしまうイヤな災害だ。

連続した災害のため崩壊してしまった町。復興はかなり大変そうだ

火事

建物を燃やしてしまう。隣の建物に燃え移ることもある

地震

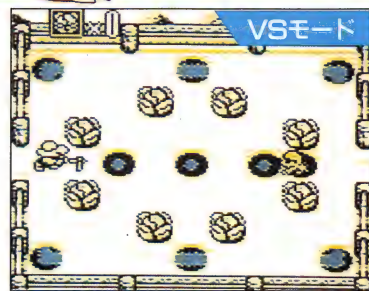
起こると、町の建物を破壊してしまうことがある

干ばつ

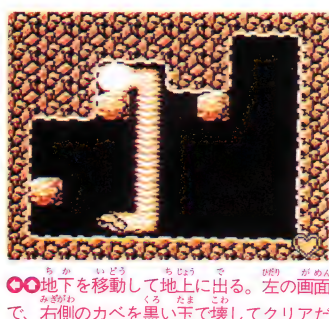
資源の水が少なくなってしまうやっかいな災害

地上と地下を行き来して黒い玉を運ぶ!

モグラの"モグラ～ニャ"を操作して進んでいく面クリア型のアクションパズルだ。各面とも、地上と地下が表裏一体になっていて、地上が障害物で通れないときは地下に潜って移動する、という具合に進んでいく。面クリアの条件は「黒い玉で出口をふさぐカベを壊す」こと。敵をかわしながら、押す、引く、投げるといったアクションを使い分けて、黒い玉を出口まで運んでいくのだ。

レベル1～8のエリアに分かれた約200面を冒険していく「クエストモード」のほか、通信ケーブルを使えば「VSモード」で友達との対戦ゲームが楽しめるぞ。

キャビッジを落とす側と阻止する側で対戦

「クエスト～」は面クリアごとに自動セーブ

出口を開けばクリア

地下を移動して地上に出る。左の画面で、右側のカベを黒い玉で壊してクリアだ

木が邪魔をして黒い玉を押せない。そんなときは地下に潜ってみましょう

5つのアクションを使い分けて進む!

"モグラ～ニャ"のアクションはここで紹介する5つ。すべてをうまく使い分けなければ、クリアは難しいぞ。中でも、特に重要なのは「転がす」。転がしたものを敵にぶつけて倒したり、穴の向こう側に黒い玉を運ぶことができる。

引く ものは引くこともできる。でも、なかには引けないものがあるぞ

押す 黒い玉など、ものを動かすときの基本の動作。押せ押せーっ!

頭を出す これで地下から地上の安全を確認。敵からダメージを受けない

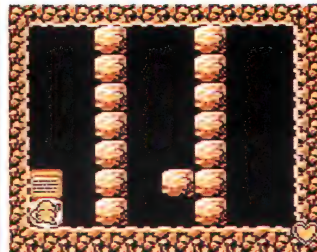
穴を掘る 地下に潜るときに使用。やわらかい土なら、どこでも掘れるぞ

バックドロップ!!

穴から後ろに投げれば、玉などを穴に落とさずに反対側に運ぶことができる

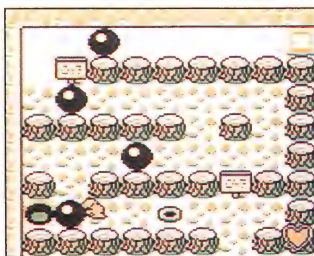
転がすときはタメが必要。転がしたものを敵にぶつけると倒せるぞ

クリアに必要な基本知識を大紹介！

ここでは、黒い玉を運ぶときの注意や、ダメージの回復方法、便利アイテムなど、各面をクリアしていくために、知っておくべき知識を紹介する。その手始めとして、まず、各面のあちこちに設置されているカンバンは、もらさず読むこと。基本のアクションや特殊な法則など、クリアに関わる重要なヒントが記されているぞ。

○○カンバンには〝ヒントじいさま〟による豆知識が記されている。役に立つぞ

ー あたまが、われるぞ！ ー
Aボタンをおしたときに、
こんなポーズをするときは、かたく
てほれないということじゃ。
あきらめろ！
より

黒い玉の性質を知っておこう！

黒い玉には「穴に落とすと初めに置いてあった場所に戻る」という性質がある。穴の上を通過させたいときは、前述の「転がす」で〝バックドロップ〟を使えばOKだ。また、クリアした面は自由に行き来できるので、穴を掘りすぎて手詰まりになったときは、いったん前の面に戻ろう。そうすれば穴がふさがり、再挑戦できるぞ。

○○黒い玉を穴に落とすと…。あら不思議！　もとの位置に戻ってしまうのだ

もとの場所にもどっちゃう！

キャビッジ落とせばハートが回復！

あちこちに生えているキャビッジ（キャベツ）を、通算で5個穴に落とすたび、ハート（体力）を回復させることができる。ゲーム中は、敵に触れるとダメージを受けてハートが減っていくので、そんなときはこの方法で回復しよう。キャビッジは各レベルに20個ずつ生えているので、5個目の落とし所を考えれば展開が楽になるぞ。

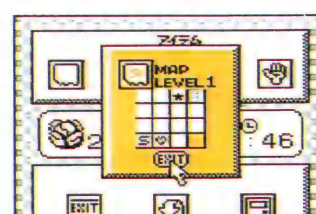
○柵の中にキャビッジが4個。柵は越えられないが…。僕はモグラさっ

○○穴に落としてキャビッジ頂き！　小さいハートが飛んできてダメージが回復

ちょっと回復！

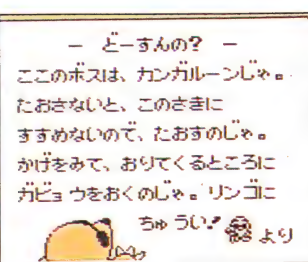
クリアに役立つアイテムを探せ！

各レベルのどこかには、左に紹介する4種類のアイテムが1個ずつ用意されている。これらは、地上か地下のいずれかに必ずあるので、手に入れて役立てよう。また、この4種類以外に、ハートを4分の1回復させる「ハート」がある。

マップ	GPS	かいふく	こうさん
そのレベルの全体図が見られる。各面のつながりが分かるぞ	スタート地点、ボス、ボーナスステージの場所をマップに表示	ハートを全回復させる。取っておけば好きな時に使用できる	その面をパスして強制的に次の面に進める。使用は1回きり

○マップ表示やアイテムを使うときは、ゲーム中にスタートボタンを押せばOK

ボス攻略を記したカンバンは必読！

各レベルの最終面にはボスが待ち構えている。ボスたちは、それぞれ倒し方が異なるが、心配ご無用。各レベルのどこかに、ボスの倒し方が記されたカンバンがあるのだ。それを見つけて読んでおけば、ボス戦だって怖くない！

ー どーすんの？ ー
ここのボスは、カンガルーンじゃ。
たおさないと、このさきに
すすめないので、たおすのじゃ。
かげをみて、おりてくるところに
ガビョウをおくのじゃ。リンゴに
ちゅうい！　より

○レベル1にあるカンバンのひとつ。ボス「カンガルーン」の倒し方がバッチリ

ガビョウでザックリ!!

○○リンゴ攻撃のあと、相手がジャンプを始める。そこをガビョウで串刺しに！

ナムコの名作ゲームが大集合！

ナムコギャラリー VOL.1

ナムコ
7月21日発売予定
3980円

13色対応	バラエティ
GB	4M

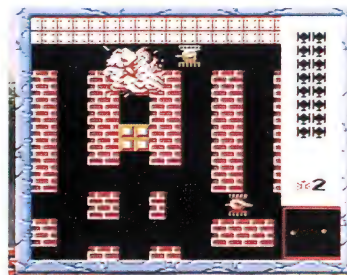
業務用、家庭用を問わず、人気があったナムコ往年の名作ゲームをなんと4タイトルも収録！　これ1本でいろいろなゲームが楽しめる、たいへんお得なソフトだ。各ゲームの基本的な内容は元のゲームと同じになっているが、いずれも1人プレイ専用となっている。

◆業務用と家庭用でヒットしたいろいろなゲームをいっぺんに楽しめるソフトだ

◆キミならどのゲームから始めるかな？

◆GB版独自のオリジナルモードもあるぞ

ランキングで好成績を目指せ

ゲームが終了するたびにランキング画面へ移行し、成績に応じて銅賞のメダル、銀賞のカップ、金賞のトロフィーが表示される。4つのゲームの総合成績が一定レベル以上になると、いろいろなボーナスグラフィックが見られるぞ。

◆全ゲームの金賞を目指してプレイしよう

◆このように、成績に応じたアイテムが表示される。これは銀賞のカップだ

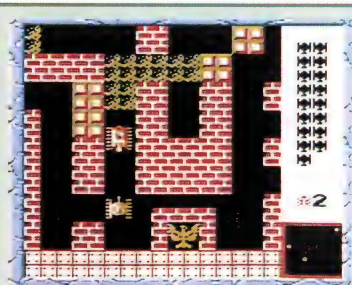
◆ゲーム終了。この後ランキング画面へ

バトルシティー

FCで'85年に登場したシューティング。戦車を操り司令部を守りながら敵と戦うことになる。画面全体を見渡せるモードと、画面がスクロールするモードの2種類のゲームモードが用意されている。

司令部を守れ！

◆この司令部を破壊されると即ゲームオーバーとなる

◆敵戦車は1ステージに20台。ただし一度に画面上に出現する戦車は3台までだ

◆四角い防弾壁はパワーアップしないと破壊できない

◆1回の攻撃では破壊できない戦車がいる

スターでパワーアップ

フィールド上にときどき出現する星が描かれた「スター」のアイテムを取ると、自機がパワーアップする。続けてスターを取ると、3段階までパワーアップするぞ。

パワーアップランク表

ランク	名称	内容
初期ランク	ノーマルタンク	スタート時の状態。砲弾の速度が遅い
1ランク	速射砲タンク	砲弾のスピードが速くなる
2ランク	連射砲タンク	砲弾を2発続けて撃てるようになる
3ランク	スーパータンク	防弾壁を破壊できるようになる

便利なアイテム

スターの他にもさまざまなアイテムが用意されている。それらを入手すればゲームを有利に進められるので、取り逃さないように！

アイテム一覧表

アイテム	効果
ヘルメット	自機の周りに一定時間バリアを張る
手榴弾	画面上にいる敵の戦車を全滅させる
時計	敵戦車の動きを一定時間停止させる
タンク	プレイヤーの残り戦車数が1台増える
スコップ	司令部の周囲に一定時間防弾壁を張る

ギャラガ

'81年に登場した業務用の大ヒット作をベースにして、'95年にGBで発売した『ギャラガ&ギャラクシアン』の『ギャラガ』とほぼ同じ内容になっている。自機のファイターを操作して、次々と飛来するギャラガ軍団を撃破しよう。

編隊を組んで出現するギャラガ軍団。ファイターのミサイルで撃ち落とそう

撃ちまくれ!

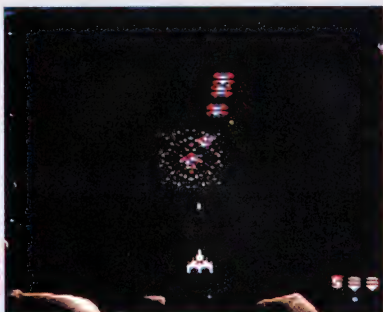
ギャラガたちは体当たりを仕掛けてくる

3匹に分裂した敵を全滅させれば高得点

合体でパワーアップ

まず、ボスギャラガのトラクタービームにわざと捕まろう。それからそのボスを倒せば、捕虜になったファイターと合体して強力なデュアルファイターになれるぞ。

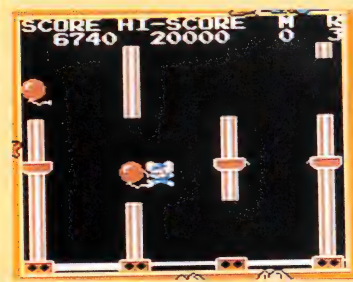
ボスのトラクタービームに捕まって捕虜になろう

捕虜を持つボスを飛来中に倒せば合体する

チャレンジングステージ

最初は3ステージ目、以降は4ステージごとにチャレンジングステージが登場する。そこでは、踊るようにして飛んでくるギャラガをできるだけたくさん撃破して、高得点を狙うことになるんだ。

すべて倒せばパーフェクトで1万点!

マッピー

'83年に登場した業務用からの移植作。ネズミのマッピーを操り、屋敷の各所に置かれているアイテムを全部集めればステージクリアとなる。ネコのニャームコたちに捕まるとミスになるので注意!

ニャームコたちから逃げながら、屋敷の中に置かれているアイテムを集めよう

トランポリンで移動

上下の移動にはトランポリンを使用する。ジャンプして上昇中に十字ボタンの左右を押し、任意のフロアに着地しよう。なお、続けてジャンプするとトランポリンが薄くなっていき、最後には破れてしまう。そうなるとミスになるぞ。

トランポリンでジャンプ。このときは無敵

何度も続けて飛ぶと、トランポリンが破けて下に落ち、ミスになってしまう

パワードアで反撃

パワードアを開けると、開けた方向に衝撃波が出る。その衝撃波がニャームコたちに当たると、そのまま屋敷の外に運び出されて、しばらくの間出現しなくなるんだ。

パワードアの衝撃波で、ニャームコたちを屋敷の外に出そう

まとめて外に出すと高得点が得られる

ボーナスラウンド

ボーナスラウンドでは、音楽が鳴っている間にトランポリンで移動しながら、どんどん風船を割っていくことになる。割った風船の数に応じてボーナス得点が入るぞ。

風船をすべて割るとパーフェクトボーナス

ナムコクラシック

FCで'88年に発売されたゴルフゲームで、'91年にGBに移植されたものを収録。ハンディキャップやプレイ中に使用するクラブなどを、細かく設定することができる。

移動するスイングバーをボタンで止めて、打球の飛距離や高低を決定するのだ

ストロークプレイモード

1ラウンド18ホールのトータルスコアを競うモードだ。対戦相手はナシ

トーナメントモード

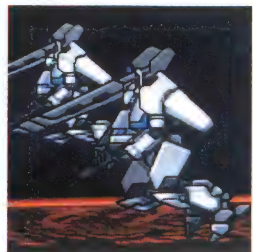
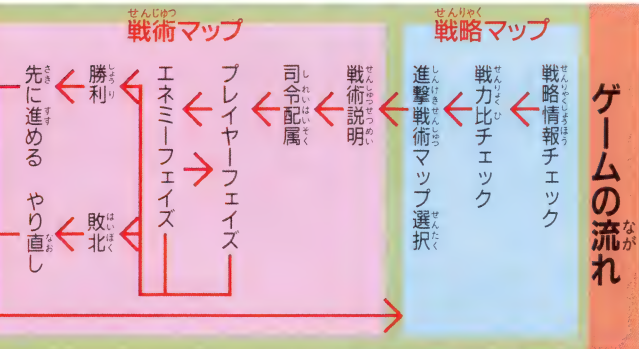
LEADERS

NAME	HOLE	SCORE
PINO	1	−1
NAMCOT	0	±0
DRUAGA	5	±0
MEWKEY	4	±0
PACO	3	±0
GIL	1	±0
DIGDUG	3	±0
MAPPY	2	+1
GALAGA	2	+2
PACMAN	4	+2

CPUが操る世界のトッププロを相手に、優勝を目指して戦っていくモード

宇宙移民者たちが独立を目指して繰り広げる戦い

HU(ハードユニット)と呼ばれる人型兵器を操って戦いを繰り広げていくSFシミュレーション。宇宙移住者たちの自治政府「統一機構」の軍隊を指揮して、地球連邦軍の野望を打ち砕くのだ！

『アースライト』の続編。前作から一変してグラフィックがリアルになった

オープニングデモより。カッコイイHU兵器が次々出現！

ゲームの流れ

戦略マップ

- 戦略情報チェック
- ← 戦力比チェック
- ← 進撃戦術マップ選択

戦術マップ

- ← 戦術説明
- ← 司令配属
- ← プレイヤーフェイズ ⇄ エネミーフェイズ
- ← 勝利 ← 先に進める
- ← 敗北 ← やり直し

情報を分析して進撃マップを選択

戦略マップには、複数の戦術マップで構成されたいくつかの進撃ルートが設けられている。各戦術マップの戦略情報や戦力比などのデータを細かく分析して、進撃するマップとルートを決定しよう。

情報を聞こう

各戦術マップの戦略情報を考慮して、進撃するルートマップを選択

時間はかかるが着実。敵の抵抗は激しいが近道などの多彩なルートがある

司令官を選択して作戦を開始！

進撃するマップを選んだら、出撃する各部隊に司令官を配属させよう。司令官にはさまざまな能力値が設定されている。その数値は、配属先の部隊のユニットが攻撃または防御を行うときに、修正値として機能するようになっているぞ。

1つの部隊に司令官を1人配属。司令官の能力に合った部隊に配属させよう

主な司令官

アキラ
負けず嫌い。目の前の敵をとにかく叩く

ジャンヌ
戦況を細かく分析して的確な戦術をとる

ディアナ
明るく行動的な女性。敵の撹乱が得意

オットー
広範囲にサポート可能な機体を好む

テッド
気取り屋。基本に忠実な戦い方をする

レンテ
無理はせず確実な戦術を選択するタイプ

主なユニット

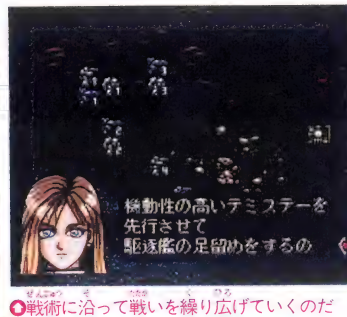
マイア	マルス	タンタロス	イアソン
強力な白兵攻撃が可能。足は遅いが厚い装甲を持つ	バランスがとれた標準人型兵器。機動攻撃に優れる	短射程ながら間接攻撃が可能。拠点防衛タイプの兵器	アキラ専用の機体。平均的に高い能力を持っている

各ユニットを操り勝利条件を目指せ

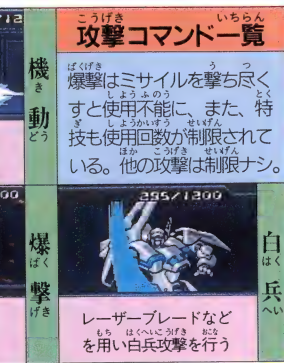
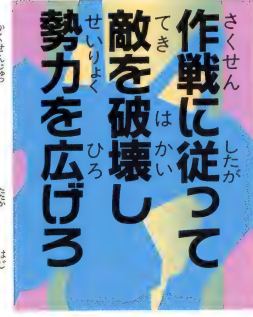
各戦術マップには敵を全滅させる、敵の司令塔を破壊するなどの勝利条件が設定されている。プレイヤーは各ユニットを操って、それらの条件を満たすように戦っていかなくてはならない。なお、ユニットはHU兵器の他に車両、航宙機、艦船などが用意されている。

勝利条件
・連邦軍ユニットの全滅
・連邦軍統合司令部
バラスの破壊

勝利条件は、各戦術マップにより異なる

作戦に従って敵を破壊し勢力を広げろ

各戦術マップでは戦いを始める前に、どのように味方のユニットを進めてどの敵を攻撃する…というような戦術の説明が行われる。プレイヤーはその戦術通りに各ユニットを動かして、勝利条件を目指すことになるのだ。戦術を無視して戦うと痛い目にあうぞ。なお、戦いに勝ってルートを進んでいき、最終目的地の戦術マップを攻略すると、戦略マップクリアとなり、新たな戦略マップが提示される。

戦術に沿って戦いを繰り広げていくのだ

戦術を無視した行動はとらぬように

5種類の攻撃法で敵ユニットを墜とせ

ユニットが繰り出す攻撃法は全部で5種類もある。その中から、標的のユニットにもっとも効果のある攻撃法を選択、使用してダメージを与えよう。ただし、各ユニットがすべての攻撃法を行えるわけではないので注意してほしい。ユニットの種類により、繰り出せる攻撃法が限定されているのだ。

戦闘シーンはアニメーションで表示。攻撃するたびに迫力満点の映像が展開！

攻撃コマンド一覧

爆撃はミサイルを撃ち尽くすと使用不能に、また、特技も使用回数が制限されている。他の攻撃は制限ナシ。

艦船 艦船ユニットに対して攻撃を行うときに使用

機動 機動ユニットや施設ユニットに対する攻撃法

特技 司令官のみ使用可。攻撃法は機体により変化

爆撃 ミサイルで爆撃する。威力が非常に大きい

白兵 レーザーブレードなどを用い白兵攻撃を行う

包囲・支援効果で戦闘を有利に展開

このゲームでは、1つのユニットの支配地域である周囲1ヘックスを「ZOC」と呼ぶ。そのZOCで攻撃目標の周囲1ヘックスを完全に囲むと、包囲効果が成立して敵ユニットの防御力が半分にダウンする。また、攻撃目標の周囲に他の味方ユニットが隣接していると、支援効果が発生して攻撃力がアップするぞ。ただし、間接攻撃時にはその効果が発生しない。

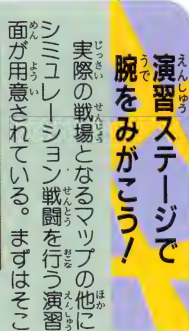
攻撃の効果UP!

そばにいる味方が支援してくれるぞ

支援効果

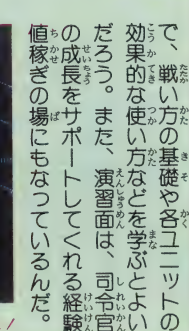
攻撃目標に味方が隣接していると、支援を受けられ攻撃力がアップ

包囲効果

敵の周囲を味方のZOCで囲むと、その敵の防御力がダウンする

経験値がたまると司令官がレベルUP

戦闘を行うたびに、そのユニットの部隊に配属されている司令官に経験値が加算される。経験値が一定量に達すると、司令官がレベルアップして能力値が上昇するぞ。

部下が戦闘しても経験値が入る。経験値が一定量を超えるとレベルアップだ

レベルアップによってさまざまな能力値がアップ。これで戦闘が有利になる

ゲームが進むとHU兵器が強力に！

ゲームを進行させていくと、各司令官は自分専用の強力なHU兵器を入手することができる。その専用機は、何回か行われるバージョンアップによりどんどん強くなっていくんだ。なお、専用機の中には、ある一定の条件を満たさないと入手できないものもある。

基本的に、特定の戦術マップをクリアすると、司令官専用HU兵器が手に入る

アキラの専用機イアソンの白兵攻撃だ。この攻撃法はかなり威力があるぞ！

演習ステージで腕をみがこう！

実際の戦場となるマップの他に、シミュレーション戦闘を行う演習面が用意されている。まずはそこで、戦い方の基礎や各ユニットの効果的な使い方などを学ぶとよいだろう。また、演習面は、司令官の成長をサポートしてくれる経験値稼ぎの場にもなっているんだ。

模擬戦を行う演習面は5つ用意されている。一度クリアしても再出撃できるぞ

ここで司令官のレベルを上げて戦場へ！

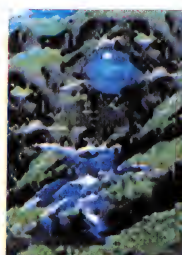
精霊の力を借りて敵兵器群を撃て！

3種類の攻撃法で敵を蹴散らせ！

レンタリングで描かれた敵が次々と攻めてくるリアルなシューティングゲーム。人型と飛行形態に変形する伝説の戦士「スプリガン」を操って、移住惑星ジェガを襲った正体不明の敵を撃破するのだ

○人型と飛行形態の2タイプに変形可能なスプリガン・パワードを操って戦う

メインショット

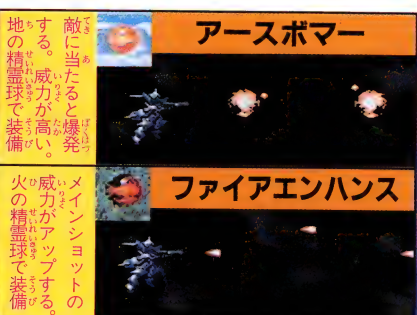
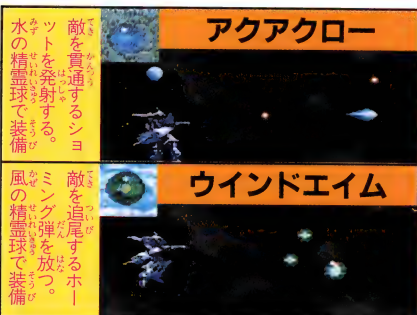
1回ショットボタンを押すと、上下角5度に4発程度発射される

アイテムを取ってサブウェポンを装備

特定の敵を倒すと、色が次々と変わる精霊球が出現する。その精霊球を取ると、取ったときの色に応じてサブウェポンが装備される。サブウェポンは、同色の精霊球を続けて取るとパワーアップするぞ。

○特定の敵を倒すと出現する精霊球を取ろう

○サブウェポンは、同色の精霊球を取ることにより3段階までパワーアップする

サブウェポン一覧

サブウェポン	説明
アクアクロー	敵を貫通するショットを発射する。水の精霊球で装備
アースボマー	敵に当たると爆発する。威力が高い。地の精霊球で装備
ウインドエイム	敵を追尾するホーミング弾を放つ。風の精霊球で装備
ファイアエンハンス	メインショットの威力がアップする。火の精霊球で装備

精霊力を開放して潜在能力を発動！

精霊球を取った後、しばらくの間ショットボタンを押し続けてから放すと、そのとき装備しているサブウェポンに応じた潜在能力が繰り出される。ただし、画面右上の精霊力ゲージに、一定量以上のエネルギーがないと繰り出せない。

潜在能力一覧

潜在能力	説明
ウインドストーマー	攻撃力のある渦巻きを、一定時間自機の周辺に4つ発生させる
ファイアフューリ	前方の至近距離に、非常に攻撃力の高い熱力場を3秒ほど形成
アクアプレッシャー	一定時間、敵の移動および攻撃スピードが2分の1になる
アースプロージョン	爆風を巻き起こす爆滅球を発射。爆風は敵弾やザコ敵を一掃する

シールドを張ってピンチを脱出！

シールドボタンを押すと、スプリガンの周囲に敵のあらゆる攻撃を防ぐことができるシールドが張られる。ただし、シールドを張るためには、精霊力ゲージのエネルギーを消費しなくてはならない。

○シールドは敵の体当たりも無効にするぞ

○消費した精霊力ゲージのエネルギーは、敵を破壊するたびに少しずつ補給される

ボーナスを狙え！

敵を一定数破壊するたびに黄金の精霊球が出現する。その精霊球を取ると、ボーナス点が加算されるのだ。取り続けると200、400、800…というようにどんどん点が上がっていくので、ハイスコアを目指すときは逃さないようにしよう。

高得点ゲット!!

○黄金の精霊球で高得点。他にもいろいろなボーナスが存在する

惑星ジェガを守るため出撃だ！

ここからは、前半の3ステージを詳しく紹介していこう。なお、スプリガンは人型の状態「ガンナー形態」で戦うことになる。

ステージ1 緑の大地を救え

ジェガのジャングルで戦いが繰り広げられるこのステージには、黄色い髪をなびかせた女性型の機体「クインズクイン」が現れる。こいつはスプリガンと同じように精霊の力を使って攻めてくるんだ。

変形完了!!

飛行形態から人型形態に変形したら戦闘開始だ

緑色の中型機は動きが非常に遅い。しかし、太いレーザーを発射してくる

トライアングル状に弾を放つ敵兵器だ

巨大なミサイルを発射する機体。ミサイルを撃つとすぐに後退して去っていく

岩陰から突然敵が出現。体当たりに注意だ

ボスのクインズクインは、精霊球の力を使いこなす

ウインドストーマーを繰り出すぞ

ステージ2 ジェガ上空の死闘

2つ目のステージは、ジェガの上空が舞台になっている。ここでは、雲海の中から突然現れる小型兵器群に注意しながら戦っていこう。マップの終わりまで進攻すると、巨大なレーザー砲を搭載した中型戦艦がボスとして出現するぞ。

ミサイルを3方向に発射する中型攻撃機。こいつが複数出現するとやっかいだ

執拗にスプリガンを狙うクインズクイン

雲の中から突然現れるザコの敵編隊に注意

紫色の中型攻撃機は炸裂弾を発射する

回転している間は攻撃を跳ね返す強襲兵器

ボスのレーザー攻撃。画面の端に追い詰められたらシールドを使って逃げよう

砲身を破壊すると護衛機を発進させる

ステージ3 海上を突破せよ

夕日が輝く海上で戦いが展開していくステージ3では、画面の後方や上下から中型の攻撃機が次々と現れる。それらの攻撃機が仕掛けてくる体当たりをうまく避けて、ボス戦艦のところまで進むのだ。

敵の凡用投入人型兵器。機動性は低い

後方に注意!!

中型攻撃機の体当たりに気をつけよう

ミサイルと巨大な光弾を撃つボスだ

神の子となって闇に閉ざされた世界を救え

レナスII

SFC ロールプレイング 32M
バックアップ(最大3)

アスミック 7月26日発売予定 9980円

五使徒とともに光の世界を取り戻せ

闇に閉ざされた地底世界「アンデル」を舞台に、世界の「大統一」を起こす神の子として生まれた主人公になって旅をするRPGだ。前作の『レナス』で好評だった、十字ボタンでコマンド選択をおこなう方法や、敵の精霊と合体する精霊魔法システムは『II』でも健在で、さらにパワーアップしたものになっているぞ。

⬆1万年もの間封印されていた神の子が目覚める

4つの秘宝を求めて旅をするキャラクタ

主人公は「大統一」をなし遂げるのに必要な、4つの秘宝を集めるため旅立つ。その旅を助けてくれるのが、五使徒と呼ばれる5人。

彼らは主人公の目覚めを待ちながら、来るべき時に備え修行をしている。五使徒はそれぞれ得意な精霊呪文があったり、武器攻撃が得意な者もいる。この5人の中から3人を選んで旅立つことになる。

主人公(ファルス)
「大統一」の日のためにクリスタルの中に封印されていた。彼は神の子であるため、世界に存在する精霊をすべて装備できる。

五使徒

ジョード
火と光の呪文を使うことができる。防御力が優れていて、前衛向きのキャラだ。

ゾック
火と風の呪文を使うことができる。防御力や腕力はやや劣るが使える呪文が強力。

クレスター
風と光の呪文を使うことができる。初めは頼りないが、育て方次第で使えるかも。

ユマ
光と金の呪文を使うことができる。武器攻撃には向かないが、精霊レベルは一番だ。

ミレニア
風と金の呪文を使うことができる。武器攻撃には向かないが、五使徒中素早さは一番だ。

お金を払って雇う力強い傭兵たち

五使徒のほかにも、お金を払えば仲間になってくれる傭兵がいる。彼らはそれぞれ能力が違っていて、武器攻撃が得意だったり魔法攻撃が得意だったりする。基本的に彼らとは自由に別れることができるが、なかにはある条件を満たさないと別れてくれない傭兵もいるのだ。パーティは4人までなので、傭兵を雇うときは、仲間のキャラクタを外すことになるぞ。

マイラ「憎い! どんなに憎んでも、憎みきれないほど、ギルレイが憎い。わたしは家族のかたき、ギルレイをさがして、旅をしている。

⬆傭兵たちは酒場などで仲間にできる。一つの町で数人いることがあるぞ

ぜひ仲間にしたい!

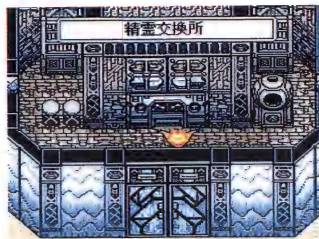
⬆強い傭兵になるとそれなりに雇う値段も高いぞ

独特な操作方法と魔法のシステム

『レナスII』では精霊どうしを組み合わせたり、コマンドの選択を十字ボタンでおこなうなど、独特なシステムになっている。どのようなシステムか説明していこう。

精霊を装備して有効に使おう

呪文を使うためには、精霊を装備することになる。精霊は複数装備することができて、精霊単体の呪文と複数装備することで使えるようになる呪文があるぞ。初めに持っている3つの精霊以外は、旅を続けていくうちに入手できるようになり、精霊の数や装備できる数が増えていくぞ。

仲間になる人たちの精霊を見て、自分の装備する精霊を決めるのがベストだ

精霊交換所で精霊を変えられるのは主人公だけで仲間は変えることができない

敵の精霊と合体

前回の『レナス』では精霊呪文を使わなければレベルアップしなかったが、今回は敵を倒したときに捕らえることができる精霊と、自分が装備している精霊とを合体させることで精霊習熟度が上がる。この習熟度が一定量上がると呪文のレベルがアップしていくのだ。しかし、必ず敵の精霊が捕まえられるわけではなく、精霊を引き寄せる力も個人差があり、なかなか捕まえられないものもいる。

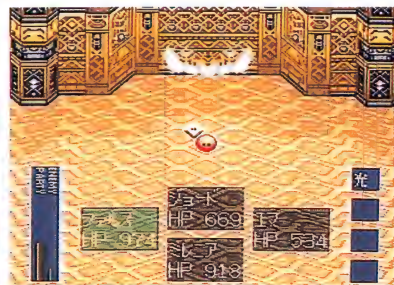
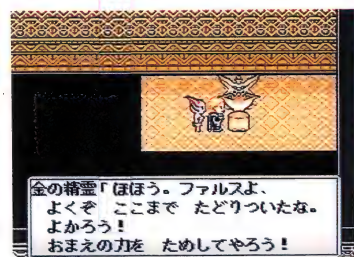
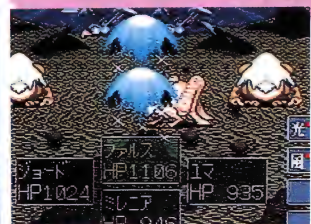
レベル1の呪文はこんな感じで、敵に当たったときはあまり強くなさそう…

こちらはレベル3になった呪文。見た目も派手で、いかにも効きそうな感じだ

敵と同じ精霊を装備していれば合体できる

さまざまな呪文を作れるのだ!

精霊の組み合わせ

最終的に主人公は、8種類ある精霊から4つ選んで組み合わせると、さまざまな呪文を作ることができるぞ。例えば、単体の精霊だけでは使えない全体攻撃や、補助系の呪文が使えるようになるのだ。精霊の組み合わせや、装備している精霊を外したいときには、町や村にある精霊交換所で交換するか、アイテムの"せいれいだま"を使うと変えることができる。

初めに持っている3つの精霊以外は冒険の途中で手に入れていくようだが…

左は防御力アップの呪文で、右は1グループすべて攻撃できる呪文だ

魔法もコマンドも十字ボタンを使用

このゲームのコマンド選択方法は、すべて十字ボタンのみでおこなう。今までのRPGは、十字ボタンでコマンドを選んでAボタンで決定という形がほとんどだったが、この選択方法ではAボタンが必要ないので、戦闘時のコマンド選択などがスムーズにできるようになっているのだ。

アイテムを選ぶときは、2回十字ボタンを押さなければ選べないようになっている

戦闘は十字ボタンに対応していて、上下左右に押すだけで決定できるぞ

買い物をするときは、Aボタンで話しかけ、十字ボタンで品物を決定するのだ

精霊ゲージ

精霊ゲージとは、敵にどのような攻撃をすれば効果があるかなど、リアルタイムでわかるようにしたもの。ゲージの見方は左のゲージがプレイヤー側を、右のゲージが敵側を表している。このゲージが高くなっているほうが低いほうに対して有効な攻撃をおこなっているということになる。

合わない属性の精霊呪文だと、これだけのダメージしか与えられず、ほとんど効いていないようだ

合う属性の精霊呪文だと1発で敵を倒すことができる。属性はとても重要だ

左がプレイヤー側で攻撃力を表し、右が敵の防御力を表している

少年ギャグ王コミックCDコレクション①
幻想大陸 秘宝の行方
サウンドドラマCD
+8Pブックレット
A5タテ型パッケージ
定価2,500円
原作:夜麻みゆき／ギャグ王コミックス
7／19 発売!! ★
あの3人組がドラマCDになって帰ってきた!
熱血読者の4コマ大集合!
7／19 発売!! ★
ドラゴンクエスト4コママンガ劇場 番外編⑭
4コマクラブ傑作集
くんでもくんでもつきないギャグの泉、ごらんあれ!
A5判　定価500円
7／22 発売!! ★
GC ガンガンコミックス
コミック判　定価各400円
天空忍伝バトルボイジャー②
原作:史村　翔／作画:結賀さとる
コウトの仲間現る!だが、それは・・・
ローラン城に潜入せよ!
異魔神の居城ローラン城に潜入したアルスたち。
未曾有の危機にどう立ち向かうのか!?
ドラゴンクエスト列伝
ロトの紋章⑰
藤原カムイ

エニックスの新刊情報!

7/12 発売!! ★

コミック判　定価各400円

川本祐太郎

妖怪妖魔改め方、見参!

御意見無用っ!!①

よしむらなつき

7/12 発売!! ★

ファイアーエムブレム ショートコミック劇場

A5判　定価580円

今度のFEはなんとギャグショートコミック!!
4コマでは見れない絵やストーリーがいっぱい!!

ガンガンの人気キャラ達が絵ハガキになって登場!!
使い方はキミ次第!

3点同時に!
7/12 発売!! ★

少年ガンガン ピクチャーポストカード

●魔法陣グルグル●ハーメルンのバイオリン弾き●TWIN SIGNAL

B6判　定価各780円

スーパーマリオ ショートコミック劇場

7/26 発売!! ★

A5判　定価580円

マリオだって4コマだけじゃものたりない!!
誰も知らないマリオのお話、12のお話が読める!!

©Nintendo

HAPPY BOY
ーゲンキくんとゆかいななかまたちー

魔法陣グルグル

ハーメルンのバイオリン弾き

★毎月第2、第4金曜日発売★

少年ガンガン

定価280円

月2回読めておもしろさは2倍以上!!

株式会社 エニックス 出版局

〒160東京都新宿区西新宿7・5・25西新宿木村屋ビル2・3F ■少年ガンガン編集部　03(3369)8978 ■書籍編集部　03(3369)7200
●お求めは、お近くの本屋さんで。●定価はすべて税込です。■Gファンタジー編集部 03(3369)1957 ■4コマ編集部 03(3369)4741

あなたが選ぶ！ゲーム1番人気っ!!

ゲーム専門雑誌17誌連合企画

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌17誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に強く反映させるために制定されました。グランプリを始めとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要項をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で1000名様に「Japan Game of the Year オリジナル・テレホンカード」を差し上げます。

154 バイオ ハザード　カプコン　3月22日　PS
155 バウンティ・ソード　パイオニアLDC　9月8日　SFC
156 幕末降臨伝ONI　バンプレスト　2月2日　SFC
157 パズルボブル2　タイトー　3月29日　PS
158 バトルタイクーン　ライトスタッフ　5月19日　SFC
159 バトルロボット烈伝　バンプレスト　9月1日　SFC
160 パネルでポン　任天堂　10月27日　SFC
161 バハムート ラグーン　スクウェア　2月9日　SFC
162 パペット ズー ピロミィ　ヒューマン　2月16日　PS
163 パンツァードラグーン ツヴァイ　セガ　3月22日　SS
164 ビクトリーゴール'96　セガ　3月29日　SS
165 ビヨンド　ザ　ビヨンド　遥かなるカナーンへ　SCE　11月3日　PS
166 ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96　ヒューマン　3月15日　PS
167 フィロソマ　SCE　7月28日　PS
168 不思議のダンジョン2 風来のシレン　チュンソフト　12月1日　SFC
169 ぷよぷよ通（2）　コンパイル　10月27日　SS
170 プリンセスメーカー2　マイクロキャビン　10月27日　SS
171 ブルー・シカゴ・ブルース　リバーヒルソフト　9月22日　SS
172 フロントミッションシリーズ　ガンハザード　スクウェア　2月23日　SFC
173 ホーンドアウル　SCE　12月29日　PS
174 BOXER'S ROAD（ボクサーズ・ロード）　NEW　9月8日　PS
175 ポケットモンスター　任天堂　2月27日　GB
176 星のカービィ スーパーデラックス　任天堂　3月21日　SFC
177 ポリスノーツ　コナミ　9月29日　3DO/1月19日　PS
178 マジカルドロップ　データイースト　10月20日　SFC
179 魔法騎士レイアース　セガ　8月25日　SS
180 魔装機神 スーパーロボット大戦外伝　バンプレスト　3月22日　SFC
181 魔法陣グルグル　エニックス　4月21日　SFC
182 マリオズテニス　任天堂　7月21日　VB
183 マリオのスーパーピクロス　任天堂　9月14日　SFC
184 ミスティックアーク　エニックス　7月14日　SFC
185 メタルジャケット　SOLAN（ポニーキャニオン）　9月22日　PS
186 メタルマックスリターンズ　データイースト　9月29日　SFC
187 メルティランサー 銀河少女警察2086　イマジニア　3月22日　PS
188 厄　友情談疑　アイディアファクトリー　1月13日　PS
189 夜光虫　アテナ　6月16日　SFC
190 ゆみみみっくすREMIX　ゲームアーツ　7月28日　SS
191 リグロードサーガ　セガ　7月21日　SS
192 リッジレーサーレボリューション　ナムコ　12月3日　PS
193 リトルマスター～虹色の魔石～　徳間書店インターメディア　6月30日　SFC
194 レイヤーセクション　タイトー　9月14日　SS
195 レディストーカー～過去からの挑戦～　タイトー　4月1日　SFC
196 ロードス島戦記　角川書店　12月22日　SFC
197 ロードラッシュ　EAV　3月22日　PS
198 ロックマンX3　カプコン　12月1日　SFC
199 ロマンシング サ・ガ3　スクウェア　11月11日　SFC
200 ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の旋風～　セガ　9月22日　SS
201 ワールドアドバンスド大戦略～作戦ファイル～　セガ　3月15日　SS
202 ワールドサッカーウイニングイレブン　コナミ　3月15日　PS
203 ワイプアウト　SCEI　3月22日　PS
204 湾岸デッドヒート　パック・イン・ビデオ　12月15日　SS

実施要項

『Japan Game of the Year'96』は、家庭用ゲーム・ソフトウェアの質的向上と社会的地位の向上を促し、業界の健全な育成と発展促進を目的としています。

※家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

賞

グランプリ　1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状
準グランプリ　1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

特別賞3賞

フレッシュ賞　1タイトル（新しいユニークな試みを行っている作品）：トロフィー／賞状
ビジュアル賞　1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状
サウンド賞　1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

投票方法

官製ハガキに左上の投票用紙を切り取って必ずノリで貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記。ノミネート作品の中から
❶ 何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品
❷ 新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品
❸ 画面がきれいだった、リアルだったという作品をビジュアル賞として1作品
❹ 効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品
を選び作品番号を記入し投函してください。
注）フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

ノミネート作品

1995年4月1日から1996年3月31日までに日本国内で発売された家庭用ゲーム・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計204タイトルをノミネート作品としています。

投票期間

1996年7月31日締め切り（当日消印有効）

選考方法

読者投票による各作品の投票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

発表

1996年9月6日以降発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

あて先

〒104-91　東京都京橋郵便局私書箱73号　『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

テレホンカードのデザインは実物と多少異なります。

■ 投 票 用 紙 ■

部門	記入欄
❶グランプリ(2作品)	
❷フレッシュ賞(1作品)	
❸ビジュアル賞(1作品)	
❹サウンド賞(1作品)	

※投票用紙は、必ず裏面全面にノリをつけてハガキに貼って下さい。

ノミネート作品

1. アーク ザ ラッド　SCE　6月30日　PS
2. RPGツクール2　アスキー　1月31日　SFC
3. アイドル雀士スーチーパイ Remix　ジャレコ　9月29日　SS
4. アクアノートの休日　アートディンク　6月30日　PS
5. 悪魔城ドラキュラXX　コナミ　7月21日　SFC
6. あすか120%マキシマ BURNING Fest.　NECアベニュー　7月28日　PC/E
7. あすか120%スペシャル BURNING Fest.　ファミリーソフト　3月29日　PS
8. アローン・イン・ザ・ダーク2　EAV　2月23日　SS
9. アンジェリークSpecial　光栄　3月29日　SS
10. ヴァンパイア The Night Warriors　カプコン　3月29日　PS
11. ヴァンパイアハンター-Darkstalkers' Revenge　カプコン　2月23日　SS
12. Wizard's Harmony(ウィザーズハーモニー)　アークシステムワークス　12月29日　PS/SS◆
13. ウィザードリィVI禁断の魔筆　アスキー　9月29日　SFC
14. ウィザードリィVII~ガーディアの宝珠~　SCE　10月13日　PS
15. Winning Post 2（ウイニングポスト2）　光栄　3月22日　SS
16. ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～　セガ　9月29日　SS
17. エアーマネジメント'96　光栄　3月22日　PS/SS◆
18. エースコンバット　ナムコ　6月30日　PS
19. A. IV. EVOLUTION GLOBAL　アートディンク　11月22日　PS
20. SDガンダム GNEXT　バンダイ　12月22日　SFC
21. SDガンダム ディメンション ウォー　バンダイ　12月22日　VB
22. X-MEN (エックス・メン) チルドレン オブ ジ アトム　カプコン　11月22日　SS
23. F-1 Live Information　セガ　11月2日　SS
24. エメラルドドラゴン　メディアワークス　7月28日　SFC
25. エルファリアII　ハドソン　6月9日　SFC
26. おーちゃんのお絵かきロジック　サンソフト　9月8日　PS
27. ガーディアン ヒーローズ　セガ　1月26日　SS
28. カオスシード　風水回廊記　タイトー　3月15日　SFC
29. 風の伝説ザナドゥII　日本ファルコム　6月30日　PC/E
30. 学校であった怖い話　バンプレスト　8月4日　SFC
31. Carnage Heart(カルネージ ハート)　アートディンク　12月8日　PS
32. GUNGRIFFON(ガングリフォン)THE EURASIAN CONFLICT　ゲーム アーツ　3月15日　SS
33. 完全中継プロ野球グレイテストナイン　セガ　5月26日　SS
34. ガンナーズヘヴン　SCE　4月28日　PS
35. ガンバード　アトラス　12月15日　SS
36. がんばれゴエモンきらきら道中 僕がダンサーになった理由　コナミ　12月22日　SFC
37. 機動戦士ガンダム　バンダイ　6月23日　PS
38. 機動戦士ガンダム　バンダイ　12月22日　SS
39. 機動戦士ガンダムVer. 2.0　バンダイ　3月29日　PS
40. キリーク・ザ・ブラッド2　SME　12月29日　PS
41. 銀河お嬢様伝説ユナFX哀しみのセイレーン　ハドソン　3月8日　FX
42. 銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス　ハドソン　6月30日　PC/E
43. キング・オブ・ボクシング　ビクターエンタテインメント　10月20日　SS
44. キングスフィールドII　フロム・ソフトウェア　7月21日　PS
45. QUOVADIS (クォヴァディス)　グラムス　12月21日　SS
46. ぐっすんおよよ　エクシングエンタテイメント　4月28日　PS
47. クラシックロード　ビクターエンタテインメント　12月15日　PS
48. グラディウス DELUXE PACK　コナミ　3月29日　SS
49. くるりんPA！　スカイ・シンク・システム　7月7日　PS
50. クロックタワー　ヒューマン　9月14日　SFC
51. クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～　セガ　7月28日　SS
52. 幻想水滸伝　コナミ　12月15日　PS
53. 豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説～　アトラス　10月20日　PS
54. 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK　コナミ　5月19日　SS
55. サイドワインダー　アスミック　1月26日　PS
56. ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　SNK　3月28日　SS
57. 3×3EYES～吸精公主～　エクシングエンタテイメント　8月11日　PS
58. The Tower（ザ・タワー）　オープンブック　3月1日　SS
59. 三國志IV　光栄　9月29日　PS
60. 三国志英傑伝　光栄　3月29日　SS
61. J.リーグ エキサイトステージ'95　エポック社　4月28日　SFC
62. Jリーグサッカープライムゴール EX　ナムコ　9月29日　PS
63. Jリーグサッカープライムゴール3　ナムコ　8月4日　SFC
64. Jリーグ 実況ウイニングイレブン　コナミ　7月21日　PS
65. Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！　セガ　2月23日　SS
66. 実況おしゃべりパロディウス　コナミ　12月15日　SFC
67. 実況パワフルプロ野球'95開幕版　コナミ　7月14日　PS/7月28日　SS◆
68. 実況パワフルプロ野球3　コナミ　2月29日　SFC
69. 実況ワールドサッカー2　ファイティングイレブン　コナミ　9月22日　SFC
70. シムシティ2000　イマジニア　5月26日　SFC
71. シムシティ2000　セガ　9月29日　SS
72. シャイニング・ウィズダム　セガ　8月11日　SS
73. ジャンピングフラッシュ！～アロハ男爵ファンキー大作戦～　SCE　4月28日　PS
74. 新世紀エヴァンゲリオン　セガ　3月1日　SS
75. 新日本プロレスリング闘魂烈伝　トミー　9月29日　PS
76. 真・女神転生 デビルサマナー　アトラス　12月25日　SS
77. 水滸演武～風雲再起～　データイースト　3月22日　SS
78. すーぱーぐっすんおよよ　バンプレスト　8月11日　SFC
79. スーパードンキーコングGB　任天堂　7月27日　GB
80. スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー　任天堂　11月21日　SFC
81. す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー　バンプレスト　5月26日　SFC
82. スーパーファイヤープロレスリングX　ヒューマン　12月22日　SFC
83. スーパーファミスタ5　ナムコ　2月29日　SFC
84. す～ぱ～ぷよぷよ通　コンパイル　12月8日　SFC
85. す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス　コンパイル　3月8日　SFC
86. スーパーボンバーマン3　ハドソン　4月28日　SFC
87. スーパーマリオRPG　任天堂　3月9日　SFC
88. スーパーマリオ　ヨッシーアイランド　任天堂　8月5日　SFC
89. スーパー桃太郎電鉄DX　ハドソン　12月8日　SFC
90. スーパーリアル麻雀グラフィティ　セタ　11月24日　SS
91. スーパーリアル麻雀 PV　セタ　5月26日　SS
92. 進め！対戦ぱずるだま　コナミ　3月1日　PS
93. ストリートファイターZERO　カプコン　12月22日　PS/1月26日　SS◆
94. ストリートファイター　リアルバトル オン フィルム　カプコン　8月11日　PS
95. スナッチャー　コナミ　2月16日　PS/3月29日　SS◆
96. 聖剣伝説3　スクウェア　9月30日　SFC
97. 聖獣魔伝ビースト&ブレイド　BPS　12月15日　SFC
98. 聖夜物語　ハドソン　12月22日　PC/E
99. セガラリー・チャンピオンシップ　セガ　12月29日　SS
100. ZERO DIVIDE (ゼロ・ディバイド)　ズーム　8月25日　PS
101. ゼロヨンチャンプRR-Z　メディアリング　11月25日　SFC
102. 戦国サイバー　藤丸地獄変　SCE　10月27日　PS
103. 戦闘国家 AIR LAND BATTLE　SCE/ソリントンソフトウェア　12月1日　PS
104. 卒業II ネオ・ジェネレーション　リバーヒルソフト　10月27日　PS
105. ダービースタリオン'96 (DERBY STALION '96)　アスキー　3月15日　SFC
106. 太閤立志伝II　光栄　2月23日　PS
107. 第2次スーパーロボット大戦G　バンプレスト　6月30日　GB
108. 第4次スーパーロボット大戦S　バンプレスト　1月26日　PS
109. タクティクスオウガLet Us Cling Together　クエスト　10月6日　SFC
110. ダライアス外伝　タイトー　12月15日　SS
111. 超兄貴～究極無敵銀河最強男～　メサイヤ　12月29日　PS
112. チョロQ　タカラ　3月22日　PS
113. 通天閣　SME　12月29日　PS
114. デア ラングリッサー　メサイヤ　6月30日　SFC
115. Dの食卓　ワープ・三栄書房/アクレイムジャパン　4月1日　3DO/7月28日　SS◆
116. Dの食卓　コンプリートグラフィックス　アクレイムジャパン　12月1日　PS
117. TIZ TOKYO INSECT ZOO　ゼネラル・エンタテイメント　3月29日　PS
118. 提督の決断II　光栄　2月23日　SS
119. デイトナUSA　セガ　4月1日　SS
120. テイルズ オブ ファンタジア　ナムコ　12月15日　SFC
121. テーマパーク　EAV　12月15日　SFC/12月22日　SS/12月29日　PS◆
122. デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ　KAZe　6月23日　SS
123. デストラクション・ダービー　SCEI　2月9日　PS
124. 出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK　コナミ　9月29日　PS／SS◆
125. 鉄拳2　ナムコ　3月29日　PS
126. DX人生ゲーム　タカラ　12月15日　SS
127. 天外魔境ZERO　ハドソン　12月22日　SFC
128. 天地創造　エニックス　10月20日　SFC
129. 天地を喰らうII　赤壁の戦い　カプコン　3月22日　PS
130. 同級生　NECアベニュー　11月23日　PC/E
131. 麻雀同級生Special　メイクソフトウェア　3月29日　SS
132. 峠KING THE SPIRITS　アトラス　11月10日　SS
133. 闘神伝2　タカラ　12月29日　PS
134. 闘神伝S　タカラ／セガ　11月24日　SS
135. 土器王紀　バンプレスト　12月22日　PS
136. ときめきメモリアル 伝説の樹の下で　コナミ　2月9日　SFC
137. ときめきメモリアル~forever with you~　コナミ　10月13日　PS
138. ドラゴンクエストVI 幻の大地　エニックス　12月9日　SFC
139. ドラゴンフォース　セガ　3月29日　SS
140. ドラゴンボールZ 真武闘伝　バンダイ　11月17日　SS
141. ドラゴンボールZ Ultimate Battle22 (アルティメットバトル22)　バンダイ　7月28日　PS
142. ドラゴンボールZ HYPER DIMENSION　バンダイ　3月29日　SFC
143. トワイライトシンドローム～探索編～　ヒューマン　3月1日　PS
144. ナムコミュージアムVOL. 2　ナムコ　2月9日　PS
145. ナムコミュージアムVOL. 1　ナムコ　11月22日　PS
146. 信長の野望・天翔記　光栄　3月29日　PS
147. 信長の野望・覇王伝　光栄　9月15日　PS
148. バーチャコップ　セガ　11月24日　SS
149. バーチャファイター2　セガ　12月1日　SS
150. バーチャファイターRemix (リミックス)　セガ　7月14日　SS
151. バーチャルボーイ ワリオランド アワゾンの秘宝　任天堂　12月1日　VB
152. バーチャレーシングセガサターン　タイムワーナーインタラクティブ　12月22日　SS
153. ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック　SCE　9月29日　PS

＊表組はノミネート番号、作品名、メーカー名、発売日、機種名の順に表記してあります。
＊◆マークの同一タイトル作品は機種などが違っても、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がない限り、原則として一つの作品として扱わせていただきます。
＊SFC＝スーパーファミコン、PS＝プレイステーション、SS＝セガサターン、VB＝バーチャルボーイ、GB＝ゲームボーイ、PC／E＝PCエンジン、FX＝PC-FX

スーファミターボ HEAD LINE

今回はターボコインのお話です

スーファミターボって？

SFCに差し込んで使うスーファミターボ。本体にはさらに2つのカートリッジスロットがあり、そこにコンパクトな「専用カセット」を差し込んで遊ぶ。1つのカセットでも遊べるが、真価を発揮するのは2つのカセットがそろったとき。差し込んだ2つのカセット間では（同じソフト、もしくは同じシリーズ）データの交換が可能で、アイテムのトレードなど、さまざまな遊びができるぞ。また、ソフトの「安さ」も大きな魅力だね。

ターボコインモードでコインを増やそう！

ターボユーザーなら一度は目にしてる「ターボコイン」。今回は、このターボコインを活用してゲームをより楽しんじゃうモード「ターボコインモード」を紹介しよう。このターボコインモードは、別々のカセットどうしでコインをあげたり、もらったりできる便利なモード。モードに入るには全部のソフト共通で、タイトル画面表示中にL・Rボタンを同時に押すだけ。これでオプションでコインの移動が可能になるぞ。ただし、ソフトによってはコインをほかのソフトにあげることしかできないものもある。そのへんは左の図を見てね。このモードを活用すれば、ゲームのやり込み度はぐ～んとUPだ！

タイトル画面でL・Rボタン同時押し

自分のカセットは左。右スロットのカセットから、コインをもらうことができるぞ

コインで必殺技を買ったり、コインを軍資金として使えたり。どんどん活用すべし

SDウルトラバトルシリーズで隠し必殺技を買え！

『SDウルトラバトル』シリーズは、コインを集めて必殺技を買うことができる。中でも隠された必殺技「大地震」「ひのたま岩石」「M87光線」は、コインが5000枚以上必要なので、ターボコインモードは欠かせない。

ターボコインを持てないけど「増やせる」ソフト

基本的にコインの供給が役目。『～ドンジャラ』のように元手を増やすものも

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ

ほかのソフトのコインを使って（借りて？）、ゲームで勝てばもうかる！でも負けると減っちゃう

コイン移動不可

激走戦隊カーレンジャー

ゲームに出てくるターボコインをしこたま集めて、エンディング時にほかのソフトへ移動しちゃえ

コイン使用／コイン移動

ターボコインを持てるソフト

すべてのソフト間でコインの受け渡しが可能。バックアップに移動記録が残されるんだよ

SDガンダムジェネレーションシリーズ

このシリーズでは、コイン＝軍資金。メチャ高いユニットだって、ラクラク買えちゃうかもよ？

SDウルトラバトルシリーズ

必殺技ショップで強～いヤツを買うしかないでしょ。勝ち抜いてもらえるコインだけじゃ足りないぜ

ぽいぽい忍者ワールド

ボーナスステージで集めたコインを、ほかのソフトへ移動。ゲーム自体での活用はできないようだ

コイン移動

SDガンダムジェネレーション非売品ユニットが判明

今回は、もう一つ耳よりな情報をおつたえしよう。その発売を首を長くして待っているファンが多いと思われる『SDガンダムジェネレーション』。このシリーズには、クラスチェンジでしか手に入らない「非売品ユニット」があることは知ってるよね。そのユニットが発売を前に判明したのだ！

SDガンダムジェネレーション

作品	非売品ユニット
一年戦争記	RX-79 ガンダムNT-1 ガルバルディα パーフェクト・ジオング
グリプス戦記	ガンタンクⅡ 量産型ガンキャノン
アクシズ戦記	メタス改 百式改
バビロニア建国戦記	バギ・ドーガ 量産型ZZガンダム F-90 サイコ・ドーガ

どのユニットからクラスチェンジさせるのか？　名前で大体分かるよね

スーファミターボ発売スケジュール

ユーザーのみんなからの反応も、最近アンケートなどに徐々に見られるようになってきた。これからも、ターボの動きをつぶさに追っていくぞ。

さて、6月28日に一気に3タイトルが発売された専用ソフト。7月19日には『ゲゲゲの鬼太郎　妖怪ドンジャラ』がリリースされる。今回紹介したターボコインモードはもちろん使えるから、ほかのソフトに活用してみてね。

■7月

19日　ゲゲゲの鬼太郎　妖怪ドンジャラ　3980円（税別）

26日　SDガンダムジェネレーション　一年戦争記　3980円（税別）

SDガンダムジェネレーション　グリプス戦記　3980円（税別）

■8月

下旬　激走戦隊カーレンジャー　全開！レーサー戦士　3980円（税別）

SDガンダムジェネレーション　アクシズ戦記　3980円（税別）

SDガンダムジェネレーション　バビロニア建国戦記　3980円（税別）

■9月

下旬　クレヨンしんちゃん　長ぐつドボン　3980円（税別）

美少女戦士セーラームーン　セーラースターズ　ふわふわパニック2　3980円（税別）

もうちょっとだけ

RPG MANIA

RPGフリークのファンページ

マニアック

長らく続いたRPGマニアックとも今回でお別れ…って、このコーナーが終わるわけじゃないからね。カン違いしないよーに。次回からは新しいコーナー名になっているはず（というか、必ず変えるんだけど）！ 自分でもーどなるか分からないけど、楽しみに待っててね。

紳士淑女の社交場 マニアック画廊

今号の最高値

いきなりまるまる1ページ分のイラストを載せてみました。おおっ、そういえば、カラーで3ページのマニアックって今回が初めてだよね。これがそのまま続くかってぇと、ちょっと難しいとこなんだけど…。ま、細かい（そーでもないか）ことは気にしないで、いきましょーか！

◎色がびみょーで、いい感じ。そういえば、カノープスっていつもあつかい悪いんだぁ（北海道／龍表ねこりんぱ（笑））

◎髪の毛とか、ホントに細かく描き込んであってよいすねぇ（山口県／浅倉あーみん）

◎どうしてこの2人の組み合わせなんだろ？ 好きだから？（香川県／滝沢勇）

◎一つのコインに2人の思いが詰まっているんだね（長野県／城戯＆沙桜）

◎ジャンルが自由になったから、こういうのもアリ（北海道／ギャッパー）

◎全部載せられないのはホント、ツラいよ（青森県／あおぎり悠樹）

◎どっちが強いんだろう？ 同じくらいかな～（岡山県／八神人影）

◎今でもハマってる人、多いんだろうな…（千葉県／秋桜）

◎キャプテン翼は初めてだぁ。でもこれからはいいのだ（千葉県／しましま）

◎ちょっとズレてることを考えてる人が一人（東京都／これじゃあはんたあ）

◎つづりはこれでいいと思うけど。これも遊びたい～（東京都／杉崎しるふ）

◎レイ様ときましたか。なかなか通なキャラセレクト（神奈川県／西井龍人）

◎みんなの特徴が出てるのがとってもぐっどな感じです（兵庫県／ぷぷ）

◎このゲームをほめるおハガキが増えてきたような気がする（東京都／藤嶺）

◎今度はシャルロットもいっしょに描いてきてほしいな（香川県／ぷちリース）

◎最近「スレイヤーズ」ファンが増えた（東京都／涼翔みお）

なかなかネタの集まりのいい、このコーナー。みんなよくネタがつづくなあ。

➡「みなしごハッチ」っていうアニメなんだけど分かる？（群馬県／浜本みん）

➡もの静かなサラがこんな闘志を秘めていたとは…（石川県／七尾屋かえ）

➡こんなのばっかりだと、このゲーム、あっさり終わりそう（神奈川県／マリオ）

➡こういうところをつっこんでると、きりがないよね、ホント（大阪府／麻露なぎさ）

➡たまにはこんな願いごとも…いいわけないか、やっぱり（広島県／ティキ）

➡心臓病の知識はあるのに、恋だと思わないケヴィンがかわいい（新潟県／雪つばき）

➡これは…○ーグリのぬいぐるみ…。メーカーが違う〜（千葉県／新藤海輝）

おハガキマニアの園

最近はいろいろとほんとーに大変で、撮りためたビデオが見られない〜！ あ、学生のみんなはもーすぐ夏休みなんだ。うらやましいなあ。うー。

ングの言動は同一人物とはとても思えない。つまり彼女の娘に対する冷たい態度は、紅蓮の魔力によるものと考える。ここでアンジェラは冷たい母しか知らないことから、アンジェラの物心がつくまえから彼の魔力は働いていた、ということになる。彼女は19歳なので、それより年上に間違いない。なお、彼の魔力は旅の途中で手に入れたもの。つまり彼が旅に出られる年齢、少なくとも15歳くらいと考えて、現在の年齢は34歳と考えられる。私はこれを「紅蓮の魔導師中年説」と名付け、世に広めようと思う。（東京都／河田浩平）

㊞あの紅蓮の魔導師がねぇ…。けっこー若く見えて、34かあ。読んでみると妥当なセンだと思うけど、ファンのコは怒るんじゃないかなあ。もし怒りのハガキがあったら、河田さんへどーぞ（弱気）。

☆ああぁ、20枚くらいハガキ出したのに、すべてボツ。あー、やはりこれは私が小6で未熟だからなのでしょーか？ いったいみなさん何歳？ 気になる。ちょーうまいから、うらやましすぎ。ほかにも小6の人っていますか？ いたら教えて。（岐阜県／小6じゅん×2）

㊞投稿してくれる人は下は5歳くらいから、上は？歳までといろんな人がいるよ。もちろん分かるだけでも小6のコも何人かいます。みんなの年齢を知りたいっていうことなんだけど…。ある程度歳とっちゃうと、あんまし言いたくなくなるものなんだよね。書きたい人はペンネームとしてちょこっと書いてくるってのはどうかなあ？

➡ワンダープロジェクトJ2が出るので期待してます（大阪府／逸樹ありす）

☆この前ファミコンショップで私が『クロノ・トリガー』を見ていたら、いっしょにいた友達がこう言った。「あー、それスクウェアのだー！ あたしエニックスのほうがいいー」とか、言いたい放題いってくれた。あげく私が「12月に『F・FⅦ』出るのよね〜」と言ったら「はっそれ…ダサくない〜、今時は『ドラクエ』よ」とか、まるで私のことをバカだと思っているみたいだ。今はケンカ中。（神奈川県／わたちはっりーすぅ）

㊞え〜、今なら『F・F』のほうが人気があると思うけどな。その友達はよほど『ドラクエ』が好きだったのかな。確かに自分が好きじゃないからってバカにするってのは感心しないけど、その友達が『ドラクエ』をすごく好きだってことを分かってあげられる心の広さがあるといいと思う。はやく仲直りできるといいね。

☆『聖剣3』の紅蓮の魔導師の年齢について考えてみる。それにはまず、理の女王について考えなければならない。彼女のゲーム序盤とエンディ

➡最近某RPGのデータが飛びまくってツラいのだ〜（東京都／長田みのり）

➡目の細いとこがいいの？ でもチェスターは違うか（宮城県／桐生成）

➡こういうのはマニアの園あてでいいと思うけど（徳島県／ちまりんの妹）

☆久しぶりっス！ マニアックが始まったころ、投稿した者っす（覚えてるヤツはスゴイ）！ 担当者は知らないだろうな。ところで、前に開催したキャラコンのわき役部門で、オレ様が作った「石井光三発展協会」（4人）によって石井光三は何位になったのか教えてくれ!! あと、第2回もやるのか？ フフフ…。（山口県／テンリュー）

㊞ゴメンっ！ キャラコン集計結果がどこかにいっちゃったみたいで、くわしい順位が分からないんだ。でも、記憶によると、石井光三はかなり下だったな。ずいぶんマイナーなキャラに票が入ると思ったら、いつの間にか協会を作っていたとは…。次回のキャラコンは、みんなの希望があれば、ぼちぼち始めようかな。テンリューさんはそのときも石井光三に票を入れるのかな？

☆ルイージファンなんスけど（マリオも好きだケドさ）、何か最近テキトーにあしらわれてるよ〜な感じ〜!! 出してくんないと切れるよ、わて…。（千葉県／²いが）

㊞『マリオ64』でもいないみたいだし…このまま消えるのか？ あ、64のマリオカートには出るみたいだよ。

オレの歌を聞け!

ここはゲームの音楽が好きな人なら、ちょっと寄っといで！ てなコーナーだよ。

♪『トレG』のオリジナルサウンドを聴きました。なんたって、曲名がすごい！ なんか笑っちゃうものがたくさん!! 特に気に入ったのは「備中高松城の水攻め」、「汝、今何時？」、「はまらはひひ」や「むるろわーん」にいたっては理解不能!! いったい何なのか教えてー!! 曲で気に入ったのは「これまた修行なり」と「赤組がんばれ！ 白組がんばれ！」が気にいっちゃいました。それにしても曲名が長いっスー。でもイカスから許せるよーんウォンチュウ。
（東京都／きさらぎ浅葱）

編え～『トレG』の曲ってそんなヘンな曲名がついているんだ。理解不能のヤツは、きっと開発者がメロメロなときに、わけがわかんないままつけたんだよ、きっと。

♪突然ですが、皆さんゲームミュージックのCDってどれくらい持ってますか？ ちなみにオレなんか26枚持ってるんだけど、結構多いほうじゃないかなあ？ 内容的にはスクウェアのRPGと格闘ものがほとんど。でも実際はなかなか思うように手に入らなくって困ってるのが現状なのだー。今も『バハムートラグーン』のCDを探しているのだが…。やっぱり注文しないとダメなのかなあ。面倒だな～。でも、欲しいしなあ。この気持ち分かりますー？ 買ってる人じゃないと分からないだろうな、きっと。
（三重県／川西正臣）

編やっぱ、好きなものなら面倒くさがっちゃダメでしょ、ね。

●ルーラのサインを持ってるってのは自慢していいかも（北海道／T.SATO）

マニアックテーマ画廊 決めポーズ

決めポーズっていっても、いろんなものがあるもんだね。編としては『ロマサガ』のクルクルっとまわるポーズが印象に残ってるかな。

今号の一本！

●やっぱ、決めといえばこれだよね～（新潟県／兜ムシ）

●リースがカワいいっス。ピョンって感じがね～（福島県／ラビのぽーけん）

●この落ち着いた感じが何とも言えない雰囲気（千葉県／木村祐）

●バラの花なんか持っちゃったりして、キザだぁ（愛知県／兼重はるか）

●アルルのなんとも複雑な表情とカーくんが不思議（東京都／えーすけ）

●決めポーズがじじくさいって…。まあ本人の意志だし（福岡県／いちごとうふ）

●ロックは人気あるね。このポーズが人気のひけつ？（茨城県／アプリコット）

お便りはこちらっ！

次号からはコーナー名も変わって、心機一転。とにかくがんばるので、みんなもよろしく。4号のテーマ画廊のお題は「決定的瞬間」で締め切りは7月24日。5号のお題は「あやしい…」で締め切りは8月7日。どちらも必着で。あて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RPGマニアック(仮)係の各コーナーまで送ってね。

●コーナー名は変わるケド、いちおうこれで送ってね（山梨県／ティナぽん）

心の一本

じんわりと、心に染みいるこの1本。そんなゲームをみんなに語ってもらうのがこのコーナーなのです。

♡私にとっての心の3本（笑）はリトルマスターシリーズ!! 何がイイってそりゃアンタ、あのイカシたキャラどもっ！ マンボウが空を飛び、ひまわりがドラゴンを一撃のもとに葬り去る…。本当にRPGか？ しかもメーカーは、徳間書店ンンンン（笑）!! SFCもイイけど、やっぱしGBがあってる気がするなぁ。そういうわけで、ぜひ『3』をGBで…。マジでお願いしますよ、徳間さーん!!
（三重県／こあら）

編見た目はかわいいキャラなのに、こうして読んでみると、なんか壮絶なモノのような気がする…。今からGBソフトってのもなかなか難しいとこだけど、出るといいよね。

●珍しいタイプの主人公だよね。でも、そーいうところがいいんだ思うけどな（京都府／水波聖音）

♡『タクティクス オウガ』。私の心の1本がこの『オウガ』なんです。そりゃ、ほかにもあります。5本くらいかなー。でも、その中で一番がコレなんです。理由？ ああ、やっぱりストーリーとキャラと音楽です。ストーリーは、戦争というもの、そして、そんな戦の世界の厳しさを私に教えてくれた。キャラはそんな世界に流されながら、自らの自由が正義ということを教えてくれた。音楽はそんな人々の心を歌にして教えてくれた――。本当にこのゲームは一番心に残りました。コレをきっかけに『バハムート』、『ファイアーエムブレム』とハマってしまった。
（愛知県／ゆゆゆ）

編まさに心の1本ってテーマにふさわしい話だね。ゲームを通して何かを得ることができるってのは、いいよね、ホント。これからも、いいゲームがあったら教えてね。

●字を読まないでプレイするRPGって楽しいのかな？（富山県／洋平。）

今回から、ニンテンドウ64も仲間入り！
新時代を迎えるウル技をキミに届けよう

スーパーファミコン

金

隠し武器3連発

ダークハーフ

愛知県／ヤン・スエ命クン

武器でありながら、攻撃力以外の数値も上がるスグレモノだぞ

ファルコ専用の強力な隠し武器の入手方法を、3つまとめてドーンと紹介しよう。

1つめはムラマサだ。降臨節第5日までゲームを進めたら、ローダの隠れ里から西にある半島へ行き、隠しエリアに入ろう。くわしい場所は、左下に示した写真を見てほしい。ここで、高台にある木を調べるとムラマサが手に入るのだ。これを装備すると、攻撃力が36、すばやさが10、魔法攻撃力が20上がるぞ。

2つめはドラゴンセイバー。これは、降臨節第3日までゲームを進めて、ロウバムの東にある隠しエリアに入り、井戸を調べると手に入るぞ。これを装備すると、攻撃力が28、防御力が5上がる。また、名前にドラゴンのつく魔物に対して、特に強力な攻撃ができるのだ。

3つめはオーガスレイヤーだ。これは、降臨節第3日までゲームを進めて、ロウバムの南にある隠しエリアに入り、井戸を調べると手に入る。これを装備すると、攻撃力が38上がるぞ。また、名前にオーガのつく魔物を攻撃したときに、高いダメージを与えられるようになる。

ローダの隠れ里の西にある、半島へ行く

ここが、ムラマサの隠されている場所。岬の端にポツンとたたずんでいる

ムラマサ発見

この、何の変哲もない木の根元を探して、ムラマサを手に入れるのだ！

ドラゴンセイバー

ここがドラゴンセイバーの眠っている隠しエリアだ

この井戸を調べると、ドラゴンセイバーが手に入るぞ

オーガスレイヤー

オーガスレイヤーは、この隠しエリアに隠されているのだ

ドラゴンセイバーと同じように、井戸を調べてオーガスレイヤーを手に入れよう

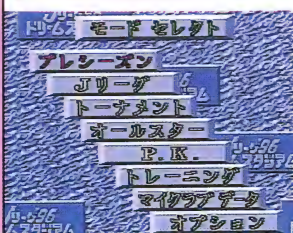
スーパーファミコン 銅

隠しクラブ登場

Jリーグ'96 ドリームスタジアム

東京都／セクシーメイクン

モードセレクト画面で、右、右、左、右、左、右、左、左の順に押してから、プレシーズンモードを始めよう。すると、クラブセレクト画面に「OLDIES」というクラブが現れて、選択できるようになるのだ。このクラブの選手はすべて、織田、徳川、ペリーなどといった歴史上の人物名になっているぞ。なお、一度コマンドを入力しておけば、いつでもクラブを選択することができる。また、この隠しクラブは、Jリーグモードで優勝した場合も使えるぞ。

モードセレクト画面で、左のようにコマンドを入力しよう

フレシーズンモードを始めると、「OLDIES」を選択できる

歴史上の人物と同じ選手名。ドリブルしているのは織田信長？

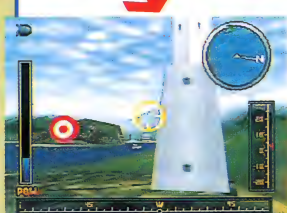
ニンテンドウ64 銅

情けないターゲット

パイロットウイングス64

沖縄県／うわさのぼうしクン

エクストラゲームのキャノンボールに、意外なターゲットが発見されたので紹介するぞ。
まず、A証クラスの3種目すべてをシルバーバッジ以上にして、キャノンボールがプレイできるようにしておく。次に、キャノンボールでゲームを始めたら、通常のターゲットをねらうのではなく、船などの移動する物体をねらって大砲を撃ち、パイロットを命中させよう。すると、なぜかはずれたことにはならずに、得点が入るのだ。といっても、たったの5点だけどね。

エクストラゲームに、キャノンボールが加わるぞ

通常のターゲットには目もくれず、移動する物体めがけて撃て！ ここでは船をねらってみたぞ

命中した！ しかし得点はたった5点。そんなバカな？

スーパーファミコン 銀

「かぜの剣」を入手

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

山形県／田村がリングスクン

ブラギの塔で、隠し武器を入手できるウル技を教えよう。
まず、第三章でシルベール城を制圧してブラギの塔へ行けるようにする。このあと、シーフのデューをブラギの塔の入口に待機させよう。すると、イベントが始まって「かぜの剣」という武器を入手できるのだ。この「かぜの剣」は、間接攻撃で使用すると、風系の攻撃魔法エルウィンドと同じダメージを、敵に与えることができる。しかも、武器の「おもさ」が5と軽いので、装備すると敵の攻撃を回避しやすくなるぞ。

シーフのデューを移動させて、塔の入口に待機させる

イベントがスタート。デューがブラギの塔の中を物色しはじめる

盗みをはたらこうとしたのがバレて、塔の外へ追い出されてしまう。このあと、道ばたに落ちている剣を発見する

イベント終了時に「かぜの剣」を入手することができる

武器の「おもさ」が5で、とっても軽い。このままデューに装備させよう

みんなの伝言板

ルドラの秘宝 その① メガンテという言霊を作ったら、「なにがおこるかわからない」と表示された。そこで期待して使ってみたのだが、何と敵も味方も全滅!! あまりにも腹が立ったわたしは、メガンテをすぐに消去した(兵庫県/長山涼子さん・22歳)。その② プロレスファンの僕は、エルヒガンテという言霊を作ってみた。しかし使ってみると、キャラが自爆しやがった(京都府/海老名伸世クン・16歳)。その③ 皮肉にも、言霊コンテストに応募したあとで、さらに強力な言霊を発見。もっと悪いことに、その時すでにコンテストは締め切られて応募不可。くやしーい!!(東京都/多田亘さん・21歳)

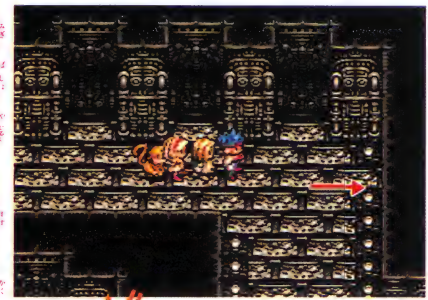
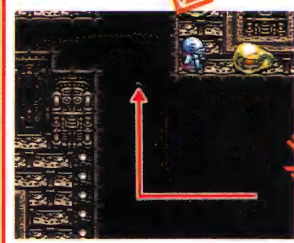
スーパーファミコン 銀

隠し通路でアイテム入手

トレジャーハンターG

神奈川県/金子真美クン

アクションポイントを増やすことができるアイテムを、意外な場所から入手できるぞ。

まず、アトランティスまでゲームを進めて神殿に入る。次に、下の写真で示した場所へ行き、矢印のように進もう。ここは、画面には表示されないが通路になっている。この通路を道なりに進んでいくと宝箱があり、中から「ラビットブーツ」というアイテムを入手できるのだ。これは、装備するとアクションポイントを18も増やせるアイテムで、戦闘時にかなり役立つぞ。

右の場所で矢印のように進むと、隠し通路を通ることができるのだ

通路を進むパーティの姿は見えないが、道なりに進んで行こう

宝箱の中から「ラビットブーツ」を発見。店には置いていない貴重なアイテムだ

スーパーファミコン 銅

抜け穴を作って泥棒

トレジャーハンターG

岐阜県/古田健二クン

まず、アクラスの港町にある道具屋に行く。そして奥の部屋へ行き、壁にあるヒビを調べよう。すると、壁に穴が開くのだ。

このあと、売り物のアイテムを持って壁の穴から出ると、代金を払わずに店の外へ出られるぞ。

さらに、再び道具屋へ入り店の人に話しかけると、壁を破って逃げたヤツを捕まえてくれないかと聞かれる。ここで「はい」と答えると、前金として500Gもらえるのだ。なお、壁の穴は店から出るとふさがって、二度と開けることはできない。

あらら、壁のヒビを調べたら、ぽっかりと穴が開いちゃったぞ。どうしよう

よしっ、アイテムを持って、穴から外に出ちゃえ

穴を開けたのは僕なんだから、捕まえられないよな。でも「はい」と答えると…

わ〜、前金をもらっちゃった。しかし人をだますのは良心が痛むな…

スーパーファミコン 銀

おまけモード完全版

すーぱーぐっすんおよよ2

新潟県/ホンモノクン

いろいろな機能のおまけモードが登場するウル技だ。

難易度を「とんとん」以上にして、「えみり」「じょおじ」の両モード各40ステージをクリアしよう。このとき、ステージに子ぐっすんがいる場合は、すべて救い出したうえでクリアすること。すると、オプションの中に「おまけ」という項目が新たに登場し、難易度にも「むずい」よりさらに難しい「げきむず」が加わるのだ。このうち「おまけ」では、セーブデータを初期化できる「でえたぁくりあ」、スコアやクリアタイムなどの記録を見られる「らんきんぐ」、中間デモやエンディングだけを見られる「げきじょう」といった機能を試すことができる。

さらに難易度を「げきむず」にして「えみり」「じょおじ」の両モードをクリアしよう。この場合、子ぐっすんを救い出す必要はない。すると、「おまけ」の中に「たあぼ」という項目が登場する。これをONにすると、ぐっすん(およよ)の移動速度が倍になるのだ。

さらに、新たに増えた「げきむず」で「えみり」「じょおじ」の両方をクリアすると、おまけの機能が増えるぞ

これで完ペキ!

オプションに「おまけ」登場。このとおり、3つの機能が楽しめるようになっている

ステージにいる子ぐっすんは、すべて救い出してクリアすること

「えみり」と「じょおじ」の両モードを最後までクリアしよう

超(ちょう)ウルトラ技(テクニック)

次号のファミマガ64は、7月26日（第4金曜）発売です。

スーパーファミコン 銅 さらに隠し種牡馬が登場

ダービースタリオン96

香川県／マキバコクン

隠し種牡馬の「リヴリア」と「レインボークエスト」が登場するウル技だ。

まず、牧場にある郵便箱に左の登録コードを入力しよう。すると種牡馬一覧に隠し種牡馬が登録されるぞ。「レインボークエスト」は、持ち込み用種牡馬からの登場で、能力も折り紙付きだ。また、「リヴリア」はネヴァーベンド系で、ニックスや有効なインブリードが可能な血統だ。活躍する可能性大だぞ。

リヴリア			
らさわしえ	ぞやだばば	えるべばば	りこくりか
きれまうう	ねねぎしも	あこぺつぶ	とこよた_

レインボークエスト			
おどむみく	ろくぐせよ	ひもらぬぜ	ぽんぽびほ
ぎぐすああ	めむむにけ	ぽれべきけ	えるどび_

ここで登録コードを入力しよう

リヴリア登場

リヴリア　ネヴァーベンド系
父 リヴァーマン／父父 ネヴァーベンド／父父父 ナスルーラ／父父母 プリンスジョン／父母 ヴェイグリーノーブル／母 ヴィエナ／母母 ハニーズアリバイ
鹿毛　Fee 800万円
距離 1800～2200m　ダート ○
成長 普通　気性 B　底力 A
健康 B　実績 A　安定 A

薄命だったこの種牡馬を活躍させよう！

スーパーファミコン 銅 楽チン漢字探し

サウンドノベルツクール

鹿児島県／四位純一クン

漢字を探すときに便利なウル技があったぞ。テキストの作成画面で、ひらがなの文字にカーソルを合わせて、Yを押しながらセレクトを押そう。すると、そのひらがなの読みをする漢字を、すぐに画面に表示することができる。なお、ひらがなに戻すには、もう一度Yを押しながらセレクトを押せばいい。

たとえば、テキストの作成画面でひらがなの「ら」にカーソルを合わせて、Yを押しながらセレクトを押すと…

「ら」の漢字の項目まで、カーソルを飛ばすことができるのだ

スーパーファミコン 銀 エンディングが見られる

スーパーボンバーマン4

秋田県／ドブロクGクン

すぐにエンディングを見ることができる、すばらしいウル技を伝授するぞ。

タイトル画面で「PASSWORD」を選び、「1009」とパスワードを入力してAを押そう。すると画面が切り替わって、ノーマルゲームですべてのステージをクリアしたときのエンディングが始まるのだ。

パスワード入力画面で「1009」と入力してAを押すと、画面が切り替わる

THE END

ノーマルゲームのエンディングを見られるぞ。やったね！

技彦のMiniサポート

さらに隠し種牡馬が登場 ダービースタリオン96

みなさん、強い馬はできましたか？　最近は最強馬よりも、白馬の生産に燃えている金田一技彦です。わたしは隠し種牡馬のトウショウボーイを愛用していますが、今週紹介した隠し種牡馬もいい感じですよね。

ところで、新たに隠し種牡馬を登録しようとしたら、「データがすでに使われています」と表示されて、登録を拒否されたことはありませんか？　これは、繁殖牝馬の受胎中のデータに隠し種牡馬が残っているために発生します。これを解消するためには、受胎データが更新される翌年の4月まで待たなければなりません。そうなればもう大丈夫。隠し種牡馬の仔がまだ産まれていなくても、新たな隠し種牡馬の登録ができるようになります。ちなみに、ここで再度隠し種牡馬の種付けをすると、ほかの隠し種牡馬の登録がまた翌年の4月までできなくなってしまいます。隠し種牡馬は的をしぼって、4月第1週の一番最初に登録するようにしましょう。

データがすでに使われています

こんなことがないように、4月第1週の一番最初に入力しよう

みんなの伝言板

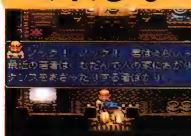
キミのハガキだ! その① 久しぶりにファミコンで遊んだら、妙におもしろく感じた。こんな人ほかにもいるでしょう?(山口県/奥本健太郎クン・16歳) その② 久しぶりにディスクシステムで遊んでみようと思ったら、なんと駆動ベルトがのびきってしまい、使いモノにならなくなっていた。ただいま修理するかどうか思案中…。(愛媛県/長谷川一好さん・42歳) その③ ニンテンドウ64も発売されたことだし、ぼちぼちスーパーファミコンをしまっちゃおうかな、なんて思っていたのですが、まだまだおもしろそうなゲームが発売されそうな気配なので、もっと遊ばなくちゃと考え直しました(鳥取県/小田美由紀さん・35歳)。

木コイン

スーパーファミコン 良い子のご褒美

トレジャーハンターG
埼玉県/土金克彦クン

レクルの町の一番北にある家の前に行き、入口の扉を調べてから中に入ろう。すると家の人が、ノックをしてから入ってきたと言って褒めてくれたあとに、攻撃力が上がる「アタックリング」をくれるのだ。

てれるな～

ちゃんと扉をノックしてから入ると…

家の人が褒めてくれて、アイテムをもらえるのだ

ゲームボーイ 連続で超必殺技

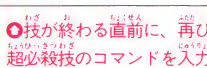
熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
宮城県/梅木かずおクン

如月影二でゲームを始めて、体力ゲージが点滅しているときに、超必殺技の斬鉄蟷螂拳を敵に当てる。そして技が終わる直前に、もう一度超必殺技のコマンドを入力しよう。すると、連続で超必殺技が敵に当たるのだ。これは、4回まで連続で当てることができるぞ。

如月影二の超必殺技、斬鉄蟷螂拳を敵に当てる

逃げられないっ

成功すると、吹っ飛んだ敵を追いかけていき…

技が終わる直前に、再び超必殺技のコマンドを入力

さらに超必殺技をたたき込む。敵は回避できないぞ

スーパーファミコン ウイングシールドを入手

ダークハーフ
福岡県/ヒマはねぇクン

まず、降臨節第3日までゲームを進める。そして、右下の写真の隠しエリアに入り、宝箱を調べよう。すると、ウイングシールドという隠し防具が手に入るぞ。これを装備すると、ファルコのすばやさが上がるのだ。

ここは、モンデオの町から少し東にある場所だ

ウイングシールドは、ここでしか手に入らない

スーパーファミコン ふとんの秘密

ダークハーフ
北海道/ブルマンクン

まず、降臨節第4日までゲームを進める。そして、降臨節第3日には入れなかった、ロゥバム王の寝室に入って、下の写真の場所を調べよう。すると、ふとんの中に隠されていたタワーシールド+2が手に入るぞ。

この階段をのぼると、ロゥバム王の寝室だ

実際には、タワーシールド+2が手に入るのだ

スーパーファミコン 意外な場所で会話

スーパーマリオRPG
兵庫県/菅智哉クン

ローズタウンの左上にある、スイッチで階段を動かせる家の裏側に行こう。ここには、画面上には見えない隠れている人がいる。この人からは、ヨースター島についてのヒントが聞ける。

ローズタウンのこの場所で、矢印のように進む

家の裏側に隠れている人と、話ができるぞ

スーパーファミコン ピーチ姫秘蔵の品

スーパーマリオRPG
宮城県/桃発伝説スペシャルクン

ピーチ姫の部屋に隠された秘密を教えよう。ピーチ姫が仲間になっていないときに、キノコ城にあるピーチ姫の部屋へ行く。ここで、暖炉の右側の壁を調べよう。すると「ピーチの×××」が見つかる。このあと、ばあやに怒られてと、代わりに「キノコ」をもらえるぞ。なお、ピーチ姫が仲間になったあとでこの場所を調べると、ピーチ姫に怒られてしまう。

この場所を調べると、「ピーチの×××」が見つかる

怒られる代わりに、「キノコ」をもらえるぞ

ピーチがいる場合

調べようとすると、ピーチ姫に怒られてしまう

スーパーファミコン ホテルでこき使われる

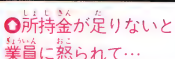
スーパーマリオRPG
秋田県/富樫源一クン

まず、メリー・マリー村でホテルのスイートに泊まる。このとき、宿泊料金が所持金以上になるように、延泊を繰り返そう。すると、ホテルを出るときに従業員に怒られ、足りないコインの分だけホテルで働くことになるのだ。

スイートに泊まり、延泊を繰り返す

所持金が足りないと、従業員に怒られて…

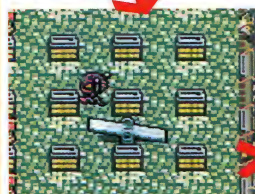
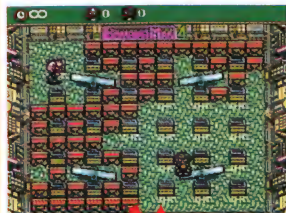
はたらけ～ はたらけ～

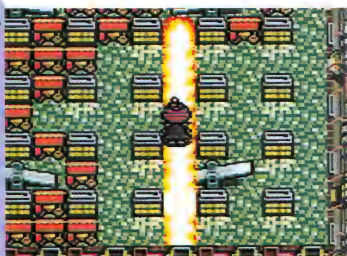
コインが足りない分だけ、ホテルで働かされるぞ

超ウルトラ技

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4〜6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

スーパーファミコン 無敵で歩ける
スーパーボンバーマン4
奈良県／森本暢毅クン

バトルゲームでボンバーグレートを自キャラに選び、ステージ9を始める。次に、シーソーの上で特殊能力を使って無敵になり、すぐにシーソーでジャンプしよう。すると、無敵状態のまま歩けるようになる。

❶シーソーに乗って無敵になる

❷無敵になったら、すぐにシーソーを使ってジャンプする

歩けるんだけど…

❸無敵のまま歩けるが、無敵時間が短いので効果はイマイチ

スーパーファミコン 階段部屋の秘密
カオスシード
岩手県／沢村一輝クン

ゲームを進めて部屋を作っていると、階段部屋を作れるときがある。このとき、階段部屋の属性によって、エネルギーが増加するなど、下の表に示したような効果が得られるのだ。

❶属性によって、いろいろな効果があるぞ

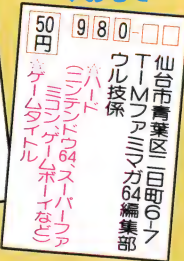
階段部屋の属性による効果

属性	得られる効果	属性	得られる効果
火	エネルギーが100増加する	木	エネルギーが600増加する HPとMPが完全回復する
金	部屋ポイントが3増加する	土	部屋ポイントが1増加する 通路ポイントが1増加する
水	通路ポイントが3増加する		

超ウルトラ技大募集！

●技のランクと賞金・賞品●

ランク	賞金・賞品
金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技がたくさん送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人を採用している。採用された人には、左のような賞金・賞品を用意しているぞ。またこのコーナーでは、ニンテンドウ64ソフトのウル技を広く募集している。今すぐ送れば採用のチャンス大だ！ 急いで投函しよう。

FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号 022-213-7535

ハガキ

↓おもて

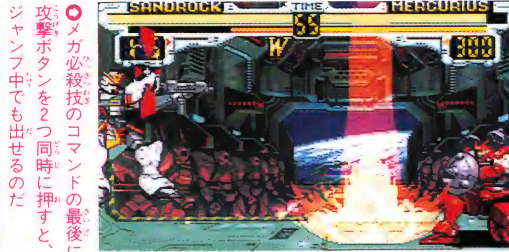
50円 980-□□

仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

↑うら

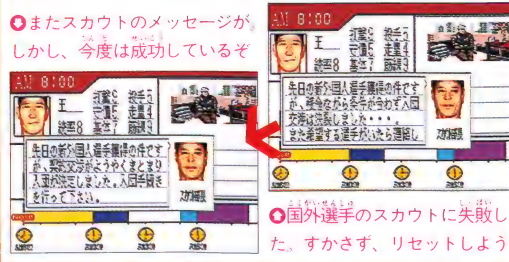
- ゆうびんばんごう
- じゅうしょ
- なまえ（フリガナ）
- とし
- でんわばんごう
- 技の内容

スーパーファミコン 空中でメガ必殺技
新機動戦記ガンダムW
愛知県／加藤勇二クン

ガンダムサンドロックなどの、空中でメガ必殺技を出せないキャラで、ジャンプ中にメガ必殺技のコマンドを入力する。このとき、コマンドの最後に攻撃ボタンを押すところで、攻撃ボタンを2つ同時に押そう。すると、なぜか空中でメガ必殺技を出せるのだ。

❶メガ必殺技のコマンドの最後に攻撃ボタンを2つ同時に押すと、ジャンプ中でも出せるのだ

スーパーファミコン 必ずスカウトできる
スーパー野球道
奈良県／田中崇クン

国外のスカウトに失敗したときに、メッセージが表示されている画面でリセットしよう。このあとゲームを再開すると、再びスカウトのメッセージが表示されるが、今度はスカウトに成功したことになっているのだ。これで、確実に国外スカウトが成功するぞ。

❶国外選手のスカウトに失敗した。すかさず、リセットしよう

❷またスカウトのメッセージが。しかし、今度は成功しているぞ

当選おめでとう！

ファミマガ12号のウソテッククイズの当選者は左の10名に決定しました。技の正解は『熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』の「水着で熱闘」で、得票率がダントツに高かったぞ。ちなみにウソ技だと勘違いした人が一番多かった技は、『スーパーマリオRPG』の「デブヨッシー登場」でした。

No.12 当選者

- 北海道／松尾宙洋
- 埼玉県／武田尚子
- 埼玉県／豊田光寿
- 岐阜県／岩野菜生
- 静岡県／福本幸弥
- 岡山県／白神陸久
- 香川県／冨塚崇貴
- 福岡県／中崎幸夫
- 福岡県／平本裕宜
- 長崎県／浜迫祥吾

以上敬称略

スーパーマリオ64 **その①** 面白いけど、3Dスティックは慣れるまでに時間がかかりました。それにしてもマリオの3段ジャンプはチョベリグ（栃木県／滝田昌平クン・12歳）。**その②** マリオがしゃべるのはいいんだけれど、イメージと違ってガッカリした。もっとおっさん声だと思っていたのに…（愛媛県／松本千秋クン・17歳）。**その③** ポリゴンのゲームは嫌いだったのだが、このゲームは実際にプレイしてみると、見やすいので違和感なく遊べた（大阪府／信田敬さん・23歳）。**その④** できれば『スーパーマリオ ヨッシーアイランド』のように、対戦ミニゲームが欲しかったです。（京都府／福島勇弥クン・17歳）。

楽しいウル技を紹介するぞ。イヤッホー!!

SUPER MARIO 64 スーパーマリオ ウル技スペシャル

新しいアクションが次々と発見された『スーパーマリオ64』。その、新着ウル技をスペシャルでお届けするぞ。なお、このコーナーの採用者には太っ腹にも通常の2倍の賞金をプレゼントだ！

銀 きつい坂を登れる

大阪府／山元真章クン

登ることができない急な坂などを、軽々と登れるウル技だ。

3Dスティックを上り坂の方向に倒しつつ、Aを押しながらBを押してジャンプキックをする。そして、着地するたびにBを押して、連続でジャンプキックをしよう。すると、通常は滑って登れない坂を登ることができるのだ。なお、この技を使っても、ステージの周りの丘などは登ることができない。

ふっ、走るにはちょうどいいピラミッドだぜ

やったネ

どおりゃあ！ 見たかこの登坂力。こんな斜面じゃ俺の走りを止められはしないぜ!!

グングン登るぜ！

ピラミッドを制覇だ。でも、どうやって降りよう…

金 鉄格子をすり抜ける

東京都／ヨッツークン

はじめに「ボムへいのせんじょう」のコースで、スイッチを押すと開く鉄格子のところへ行く。次に、そばにいるボムへいに近づいて、マリオを追いかけさせよう。そして、ボムへいを誘導しながら、鉄格子に正面を向いて密着した状態で待つ。このあと、ボムへいに後ろから背中を押されると、マリオが鉄格子をすり抜けてしまうのだ。また、ボムへいが鉄格子の近くにいるときに、鉄格子の正面からボディアタックでぶつかれば、逆にボムへいが鉄格子をすり抜けてしまうぞ。なお、この技を使えば、同じようにして金網もすり抜けることができる。

スッスゴイ

鉄格子のそばにいるボムへいに近づいて、マリオを追いかけさせる

鉄格子に、正面を向いて密着。ボムへいが近づいてくると…

お見事!!

するりと鉄格子をすり抜けるのだ。まるでターミネーター…

ボムへいの場合

ボムへいにボディアタックで突っ込もう。まっすぐぶつかれば、ボムへいが鉄格子をすり抜けるぞ

銅 バッタンの攻撃を無効化

宮城県／小林宣慶クン

倒れ込んでくるバッタンの攻撃から身を守る、知ってて安心のウル技を紹介するぞ。

「バッタンキングのとりで」のコースで、バッタンのいる場所まで行く。ここでバッタンの正面に立ち、倒れ込んできたらすぐジャンプしよう。すると、ダメージを受けることなくバッタンの体をすり抜けて、倒れているバッタンの背中に立つことができるのだ。

ナルホド

バッタンが倒れ込んできたら、すぐにジャンプ。すり抜けてしまうぞ

木コイン

簡単だね

場外でK・O
秋田県／マンボウ飛ぶクン

まず、「ボムへいのせんじょう」のコースで、ボムキングに2回ダメージを与える。そして、ボムキングを持ち上げて左の写真の場所へ行き、下に向かって投げ落とそう。すると、通常は反則になってダメージを与えられないはずなのだが、なぜか倒すことができるぞ。

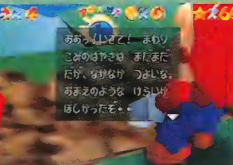
↓ボムキングを持って、道に降りるギリギリのところに立つ

↑山頂から、ポイッと下に向けて放り投げよう

↓通常は、落とすと反則になってしまうが…

反則じゃない

↑なんと倒すことができるのだ

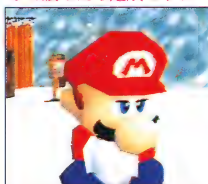
ノーダメージで着地
栃木県／カレー道クン

コース3の「さむいさむいマウンテン」で、高い場所から下にジャンプしてみよう。このとき下に雪がつもっていると、マリオが雪にうもれてダメージを受けないのだ。また、同じように「あっちっちさばく」のコースでは、マリオが砂にうもれてしまう。

↓下が雪なら、どんな高いところから落ちても平気

↑ボディアタックで落ちるとこんな姿に…

昼寝をする
京都府／平野雅史クン

ゲーム中に何も操作しないでいると、マリオがあくびをしてその場に座り込み、居眠りを始めてしまう。さらにその状態から何も操作しないでいると、横になって完全に寝てしまうのだ。なお、「さむいさむいマウンテン」のコースだけは、居眠りではなく、両手をこすって寒そうなポーズをとる。

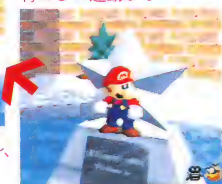
↓さ、寒い〜。こんなところで眠ったら危険ですね

↑ポカポカ陽気に誘われて、マリオも思わず眠ってしまいます

背のびをする
福岡県／ガタガタクン

お城の裏庭へ行き、池の中央にある台座に、星形の彫刻を背にして立つ。この状態でバック宙の操作をすると、上にジャンプしないでバック宙のポーズをとるのだ。このポーズはちょうど、マリオが背伸びをしているように見えるぞ。

う、う〜ん

↓ラジオ体操第1、まずは背のびの運動から〜

↑いち、にぃ〜、さん〜、し、いち、にぃ〜…

マリオの頭の中を公開
埼玉県／あなぐクン

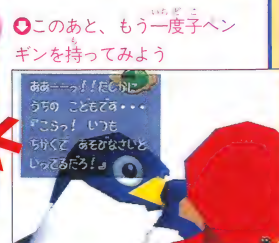
まず、お城の裏庭に行き、池の中央にある台座に立つ。そしてカメラモードをマリオに、カメラの視点を上にしてから、Cボタンユニットの右か左を連打しよう。すると、上から見た視点になって、マリオの頭が透き通ってしまうのだ。

↓えっ、マリオの頭の中ってカラッポだったの？

↑マリオの頭の中の構造が、今明かされる

親ペンギンが怒る
福島県／飯坂次郎クン

親の愛情を感じるウル技だ。「さむいさむいマウンテン」のコースで、子ペンギンを親ペンギンのところに持っていく。このあと親ペンギンがパワースターをくれるが、これを取らずに子ペンギンを再び持って、親ペンギンから離れよう。すると、親ペンギンが怖い目つきで追いかけてくるぞ。

目が怖い…

↓このあと、もう一度子ペンギンを持ってみよう

↑親ペンギンが怒り出すぞ

ボムキングを運ぶ
岩手県／禁デス男クン

「ボムへいのせんじょう」のコースで、背後からボムキングを持ち上げよう。このとき、ボムキングを持ち上げた状態のまま、山頂から道を下ることができるぞ。もっとも、ジャンプができなくなるので、道が途切れているところまでしか行けないけどね。

↓ボムキングとボムへいの対面が実現したぞ

↑ボムキングを持ったまま、山道を下れるのだ

楽に放り投げる
北海道／尾形広晃クン

クッパとの戦いを楽にする技だ。クッパを振り回しているときに、3Dスティックを一定方向に倒し続けよう。すると、3Dスティックを回さなくても、スピードを落とすことなく振り回し続けることができるぞ。

これは楽チン

↑楽にクッパを振り回せるのだ

みんなの伝言板 スペシャル

その⑤ 360度自由自在に動けるところが良かった。これは本当にゲームを変えるだろう（鳥取県／小山康隆クン・18歳）。**その⑥** 2時間ほどプレイしていると、目が回ってきて気持ちが悪くなるのは私だけでしょうか？（静岡県／牧田裕美子さん・24歳）。**その⑦** 高いところから落ちるのがゾクッとして気持ちよかった（栃木県／藤代隼人クン・14歳）。**その⑧** スノースライダーなどの、身を乗り出してしまうスピード感が最高！ 先に進むのがもったいない（広島県／今岡裕之さん・21歳）。**その⑨** 視点が見にくいときなどがあるが、それを含めても楽しさは揺るぎない完成度だ（長崎県／笹岡宏次郎さん・21歳）。

超新作先取り大作戦

さくいん

画面はすべて開発中のものです

ドイツ帝国軍の指揮官となって戦え!

大戦略エキスパートWWII

WAR IN EUROPE

SFC シミュレーション

アスキー
8月30日発売
9800円
16M+1MRAM

前作では現代兵器で戦ったが、今回は第2次世界大戦をモチーフにしたシミュレーションゲーム。プレイヤーはドイツ帝国の指揮官となって連合国軍と戦う。SA-1を搭載しているので前作と比較して思考時間は約1/2に短縮。

今度は第2次大戦のヨーロッパが舞台

敵、味方を合わせて全部で152種類の兵器が登場してくる。兵器の性能を覚えるだけでも大変だぞ

ユニットは戦闘を繰り返して、経験値が溜まると、命中率が上がったり、破壊されにくくなる

第2次世界大戦中のドイツ帝国軍を操作

このゲームに用意されているシナリオは全部で40。アフリカ方面に侵攻する「西部戦線」とソ連方面へ侵攻する「東部戦線」に分けられているのだ。さまざまな兵器を使用して戦いを進めていく。

多種多様の兵器

ドイツ軍は戦車をはじめとする、優秀な兵器が多いので活躍させよう

西部戦線

'39年にドイツ帝国軍がポーランドに侵攻したところから、'45年のドイツ国敗北直前、ルール地方まで、主に連合軍と戦うシナリオ。

アフリカ戦線

行動の制限される砂漠がメインの戦いの場となる。生産する兵器に注意しないと動きが取れない

イギリス軍やアメリカ軍などと戦っていく。アメリカの物量はかなり多いので強力。苦戦するぞ

東部戦線

'41年のギリシャへ侵攻するところから45年のベルリン陥落まで、主にソ連軍と戦っていく。西側シナリオに比べ難易度は高い。

ソ連軍の戦車は防御力が高く、高性能のためドイツ側は不利。間接攻撃でも破壊するのは大変

川や雪などでかなり動きが制限されるシナリオ

与えられた条件をクリアして勝利へと導く

シナリオ開始時に勝利条件が表示され、クリアすれば次のシナリオへと進められる。後のシナリオに進むほど難易度は高くなるが、強力なユニットを購入できるので史実と違った展開も夢ではない。

シナリオが進むと、史実とほぼ同じ時代に新兵器が開発され、購入できるようになる

シナリオが進めば新兵器を購入!

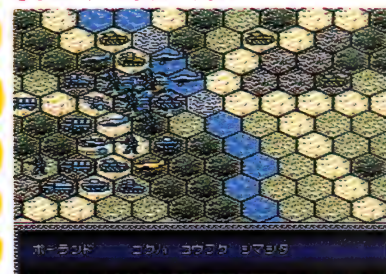
シナリオ開始時に条件が表示される。条件をクリアできなければ次に進めない

どんな歴史を作る!?

個々の兵器能力は高いので勝てるかも

航空ユニットは燃料が無くなると墜落してしまう

敵首都を占領

首都が占領されると終わり。占領できるユニットは歩兵だけなのだ

ユニットの特徴や武器を把握

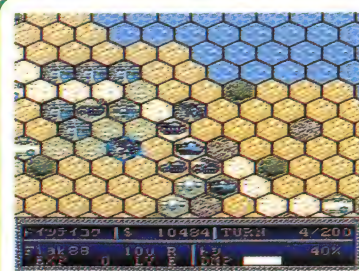
攻撃方法は離れた敵を攻撃する間接攻撃、隣接した敵に攻撃する直接攻撃の2種類

航空兵器が対空ユニットに攻撃しないように注意

戦闘は地形やユニットとの相関がある

戦闘はユニットの止まっている地形効果で攻撃力が変化する。また、ユニット同士の相関を考えて移動、攻撃をしないと敵に破壊されて全滅してしまう場合もあるぞ。

障害物の多い地形が有利になる

地形効果は障害物のない平地より、森や建物など身を隠せる場所の方が高い

ユニットは合流や都市で補給できる

ひとつのユニットは10機で構成され、戦闘で破壊されると数が減っていく。しかし、全滅しなければ、同じユニット同士で合流させたり、都市などの建物で回復させることができる。ただし、経験値は下がってしまう。

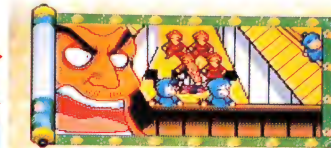
都市の上でユニットは補給されていくのだ

公開中の映画と同じストーリーで展開

忍たま乱太郎すぺしゃる

SFC	アクション
カルチャーブレーン	
8月9日発売予定	
8800円	
8M	

人気アニメ「忍たま乱太郎」のアクションシリーズ最新作だ。今回は、劇場で公開中の同名映画をモチーフにストーリーが展開。おなじみ「乱太郎」「きり丸」「しんベヱ」の3人組が、「稗田八方斎」率いるドクタケ忍者部隊と対決するぞ。メインの「すとーりーモード」は、横スクロールのアスレチックステージを基本に、サブゲームやビジュアルシーンで構成。ビジュアルシーンは映画さながらに展開していくぞ。また、アスレチックのクリアタイムを競う「たいむとらいあるモード」やアスレチック＋サブゲームのタイムを競う「とらいあすろんモード」、さらに、サブゲームが単独で楽しめる「さぶげーむモード」がある。

ドクタケ忍者部隊に捕らえられてしまう乱太郎たち。どうやって脱出しよう？

はっぽうさい
「あーっ！
ひでんしょがー！

映画のストーリーがもとになっているので、映画を見てからゲームをすれば楽しさも倍増！

団蔵を救出して「硝石」をとり戻せ!!

アスレチックステージでは、手裏剣などの武器攻撃やジャンプで敵をかわしながら進むのだ

対する敵はドクタケ忍者!!

吹き上がる水に乗って進む難所。行く手を阻むドクタケ忍者にも気をつけろ！

「たいむとらいある」や「さぶげーむ」が充実！

「たいむとらいあるモード」は初級、中級、上級の3コース、「とらいあすろんモード」では、A、B、2つのコースを選択できる。目的はどちらも同じ。用意されたコースをいかに早くクリアするかだ。また、「さぶげーむモード」では、爆弾に乗って障害物をよけながら坂道を転がっていく「曲佃珠乗り」や、ドクタケ忍者に見つからないように、忍術で姿を隠す「隠法」など、豊富なサブゲームが思う存分楽しめるぞ。

「たいむとらいある」ではベストタイムが表示される。あせって深みに落ちるなよ

石にぶつかったら爆発しちゃう！

サブゲームのひとつ「曲佃珠乗り」。途中の障害物にぶつかったが最後、乗っている爆弾が爆発するという恐怖のゲームだ。制限時間があるので、慎重かつスピーディに転がって行け〜！

『スーパーチャイニーズランド』3作が1本に！

スーパーチャイニーズランド1・2・3'

13色対応 GB バラエティ
カルチャーブレーン
8月発売予定
3980円
8M

過去にGB用ソフトとして発売された「スーパーチャイニーズランド」シリーズ3作を、1本に収めたバラエティソフトだ。収録されている3作のうち『1』『2』は、従来のものと全く同じ。ただ『3』に関しては、謎解きなどにつまずかないで、より手軽に楽しめるように手が加えられたリニューアル版として登場するぞ。

スーパーチャイニーズランド1

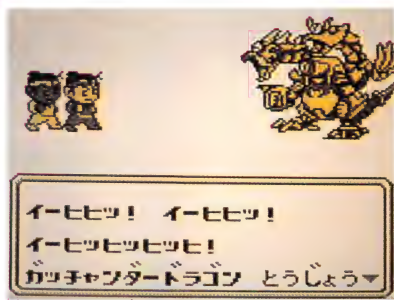
クンフーアクション

パンチやキックなどで敵を倒しながら進んでいくアクションゲーム。プレイヤーは主人公のジャックとなって、リンリン姫救出のため、洞窟や火山など、多彩なステージを進んでいく。やや奥行きのある横スクロール画面が特徴だ。

⇔横のほか奥や手前に移動できる戦闘シーン。敵は炎魔龍王を首領とする新・妖魔軍団だ

スーパーチャイニーズランド2

アクション+RPG

見下ろし型のフィールド画面で移動し、敵に遭遇するとアクションの戦闘シーンに切り替わるアクションRPG。ボスとの戦闘は「攻撃」などのコマンドを選択して戦っていく。また、友達と2人で協力プレイが可能。

⇔2人プレイでは、1Pがジャック、2Pがリュウとなって戦う。協力して巨大な敵に立ち向かえ！

イーヒヒッ！ イーヒヒッ！
イーヒッヒッヒッヒ！
ガッチャンダードラゴン とうじょう

スーパーチャイニーズランド3'

リニューアル・バージョン

『2』と同じタイプのアクションRPG。『3』からの変更は人との会話中に謎ときのヒントが加わり、スムーズにゲームを進められるようになった点。ほかに、ダンジョンマップなどがリニューアルされる予定だ。

⇔『2』同様、フィールド画面では移動のほか、人と話して情報を収集していく。ネコも話せる？

総勢18キャラの秘奥義が炸裂する！

SD飛龍の拳外伝II（仮称）

13色対応 GB アクション
カルチャーブレーン
8月上旬発売予定
3980円
8M

格闘アクション『SD飛龍の拳外伝』の続編。今回は、新キャラ3人を含め、総勢18キャラが登場。必殺技や秘奥義のほか、相手の攻撃を防御して、即反撃する「SD（スーパーディフェンス）」や、相手の攻撃をかわして返り討ちにできる「ST（スーパーテクニック）」で戦っていく。また、通信ケーブルやSGBでの対戦が可能。

⇧今回登場する18キャラたち。新キャラについては、まだ名前など詳細は未定とのことだ

SD&STでカウンターをたたき込め!!

KOTAROU MINMIN 52 ROUND EX

⇧防御不可の連続技をたたき込むことが可能。SDやSTにつなげ！

人気ソフトの最新情報を追っかけ!

超新ホーミング

ブレードアンドバレル

N64	シューティング
ケムコ	
発売日未定	
価格未定	
容量未定	

プレイヤーの選べる機体や敵兵器を紹介

戦車かヘリコプターに乗り込んで、与えられた任務をこなしていく3D視点のシューティングゲーム。今回は、プレイヤーが乗り込む戦車とヘリコプターの一部、敵を攻撃した場面を公開。さらに、ひとつの機体を友達と協力してプレイする方法も紹介する。

3D視点で戦闘

◯コックピットまたは、機体の後方からの視点でゲームをプレイしていくのだ

◯遠くの方からヘリコプターが近づく

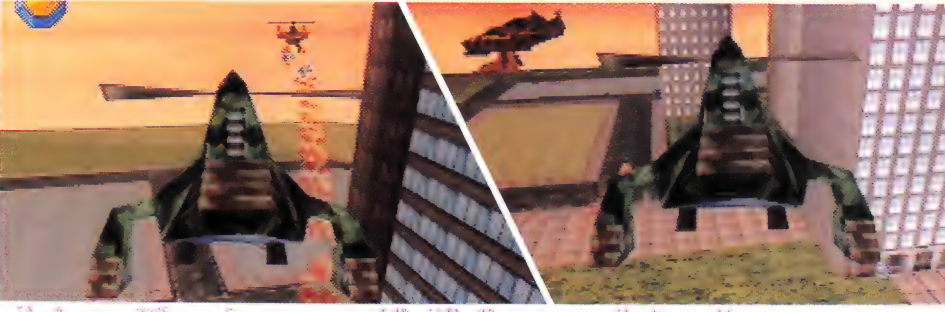
◯上下2分割での同時プレイも楽しめる

機体と武器を選んで任務を遂行する

まだ具体的な数は決定していないが戦場は、荒廃したビルや砂地、工業地帯などが用意される。現状ではプレイヤーは戦場や与えられた任務に合わせて、戦車かヘリコプター、さらに装備する武器を決めて戦っていく。

◯◯機体によって操作性や攻撃力が違っている。プレイ中、視点が変えられる

敵を発見!

追尾して攻撃

◯敵を見つけたら追尾して、逃げられないうちに素早く攻撃。放ったミサイルが敵に向かって進んでいくぞ!

コンビプレイでシナリオは進められる

このゲームは最大4人まで同時にプレイすることができる。プレイの方法は、ひとりが1機の戦車またはヘリコプターを操作して、4人で同時に対戦する〝バトルモード〟や、ひとつの機体を操縦者と攻撃手の2人に分けて協力しあって戦う〝コンビプレイ〟がある。4人でのプレイはバトルモードのみだが、〝シナリオモード〟ではコンビプレイが可能だ。

与えられたミッションをこなしていく

友達とうまくコンビを組んで相手の機体に狙いを定めて攻撃だ！

攻撃側は敵が照準内に入ったら攻撃し、操縦側は建物などにぶつからないように

プレイヤーが搭乗できるユニット

今回、1台の戦車と3種類のヘリコプターを紹介する。まだ、開発中のため、名前や搭載できる武器など具体的なことは決まっていない。シナリオモードでは最初に搭乗できる機体の数が限られていて、与えられたミッションをこなしていけば、より良い性能の機体が手に入る。

戦車

砂地など動きの取りにくい特殊なステージで能力を発揮する兵器。動いている画面はまだ公開されていない。現在ケムコでは、動きのバランスの調整をしているとのことで、画面はもう少し先になる。

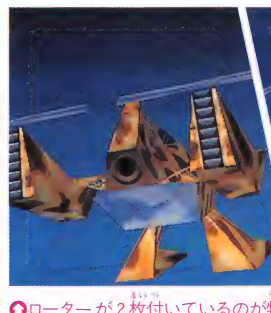
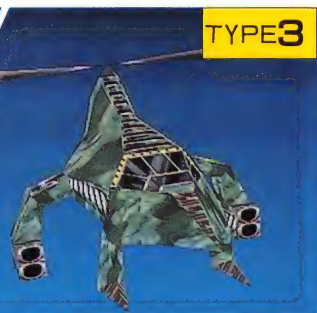
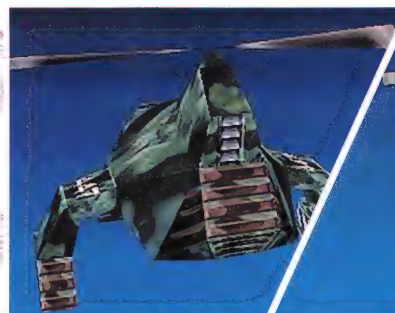
平らな機体なので敵の攻撃を受け流してしまいそう。装甲も厚そうだ

ヘリコプター

戦う場所を選ばず、オールマイティに行動できる兵器。戦車と違って、地上からの攻撃や障害物を避けるために上昇、下降飛行ができる。操作も機体移動、攻撃のほか上昇、下降を使い分けていく。

上空から奇襲攻撃が仕掛けられる

ヘリコプターにしては、かなり平らな機体。空気抵抗も少なそうなので、かなりのスピードがでるかも

機体の両端にミサイルの発射口がある操作性、攻撃力のバランスが良さそう

ローターが2枚付いているのが特徴。機体の性能が良さそうだ

スーパーパワーリーグ4

SFC 野球

ハドソン
8月9日発売予定
7980円
16M+64KRAM

新登録選手など、新要素を細かく紹介!

ハドソンの圧縮技術で、実際は16Mながら32M相当の容量を誇る『4』。これにより、今までのシリーズに比べ、選手の動きがより滑らかに再現されている。登録選手では、巨人のガルベス投手や中日の宣投手、さらに、ヤクルトにはカツノリ捕手がいるぞ! また、試合中にプレイの再現シーンが見られたり、ピッチング競争では「RACE」で楽しめる「ドクターK」モードが新設されている。

今回もオリジナルの選手やチームを作成できる。旗やユニフォームの色設定も可能だ

ゲームモードは前作同様。選手の動きなどを充実させた、シリーズ集大成といった感じ

振りかぶってからの一連の動きが実に滑らか。因みに画面写真はブロスです

ヤクルトのデータには「カツノリ」が登場!

'96年5月のデータということで、巨人のマリオ投手や仁志内野手など、著名な選手はもちろん入っているのだが、ヤクルトには、なんと"カツノリ"の名前を発見! スタメンに加えてペナントレースをプレイすることができるぞ。

チーム選択画面で、チームフラッグが'95年のペナントレースの順位で並んでいるところからも、新データの香りがする

監督(親)もとい、プレイヤーの愛でカツノリ選手スタメン登場! 打率.215、本塁打2、打点8の初期設定。ワシが鍛えちゃるぅ!

ヤクルトのチームオーダーを拝見。下のほうに移動していくと…。おおー! なんでだぁ!?

名前		打率	本	打点
辻	R	.238	2	20
橋上	R	.298	2	8
秦	L	.286	9	31
金森	L	.324	1	10
真中	L	.214	1	13
城	R	.243	1	10
宮本	R	.220	0	4
山田	R	.200	0	1
大野	R	.276	1	11
カツノリ	R	.215	2	8

名前		防御率	三振	勝	敗	S
斎藤	RS	2.70	187	13	10	0
河原	RO	3.31	94	4	6	0
槙原	RO	2.88	145	11	8	0
川口	LO	4.42	66	4	6	0
ガルベス	RO	2.98	43	7	5	2
宮本	LO	3.65	88	7	1	0
岡島	LO	1.80	9	0	4	0
西山	RO	0.55	18	5	1	7
石毛	RO	4.07	40	4	3	11
マリオ	RO	3.16	37	0	0	14

今期、抑えで活躍中のマリオ投手。初期データでは14セーブをマークしているぞ。ひげの濃い、あの人も大喜び?

巨人スタメン一番は期待の新人、仁志選手。打率、打点など、初期設定はなかなか

攻守チェンジの間にリプレイシーンが入る

攻守が交代するときには、スリーアウトになったプレイのリプレイシーンが挿入され、臨場感を盛り上げてくれる。さらに、試合中にスタートボタンを押してメニューで選択すれば、直前のプレイについてプレイヤーが任意にリプレイシーンを見ることもできるぞ。これを利用して、相手を併殺に打ち取ったときや逆転タイムリーなど、気に入った場面の再現をすれば、実際の野球中継を見ているような気分が味わえてしまうのだ。

⇧この直後リプレイシーンに切り替わるのだ

⇧テレビの野球中継を見ているときに、CMの前に入るシーンを思わせる

⇧試合中にリプレイを見たいときは、次のバッターのときにスタートボタンを押そう

⇧⇧メニューが出たら、あとは「リプレイ」を選択すればOK。リプレイは何度でもできるので、心ゆくまで鑑賞しよう

奪三振記録で友達と勝負!!

ピッチング競争にドクターKモード搭載

前作のピッチング競争の条件のひとつ「3人出塁するまで」が、『4』では「ドクターK」になった。このモードは連続奪三振の数を競うもので、出塁はおろか、凡打でアウトに打ち取っても、そこで終了という過酷なルール。このモードで、どこまで記録を延ばせるか挑戦してみるのいいかも!

⇧ゲームモード選択画面で「RACE」を選ぶと、ホームランとピッチング競争の選択に。ピッチングを選ぶと上の画面になる

⇧⇧バットに当てられたら、ファール以外は終わり。とにかく三振を狙え!

⇧対決するバッターは、相手チーム全員のほか、特定の選手1人に設定することもできるぞ

音声やマーカーの設定ができる!

「SET UP」モードでは、ゲームに関するいろいろな設定ができる。コンピュータの難易度やコールド制の有無などの設定は前作と同じだが、今回は音声を「実況」と「判定」から選択できるほか、試合中にボールの捕球地点を示すマーカーを、表示するか否かの設定もできるようになった。よりプレイヤーの好みに合わせてプレイが楽しめるよう、配慮されているぞ。

⇧イニング数や、野手のエラーの有無も設定可能。音声設定は「ボイス」で行う

⇦「マーカー」を「あり」にすれば、ボールの捕球地点を指示してくれるぞ

光るサークルが!

NEW RELEASE INFORMATION 新作ゲームカレンダー

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月30日	大戦略エキスパートWWⅡ　WAR IN EUROPE	アスキー	9800円
	本家 SANKYO FEVER　実機シミュレーション3	BOSSコミュニケーションズ	7480円
下旬	〔ST〕SDガンダムジェネレーション　アクシズ戦記	バンダイ	3980円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション　バビロニア建国戦記	バンダイ	3980円
	〔ST〕激走戦隊カーレンジャー　全開！レーサー戦士	バンダイ	3980円
8月未定	必殺パチンココレクション4	サンソフト	9980円
9月13日	実況パワープロレスリング'96	コナミ	7980円
中旬	ペブルビーチの波濤NEW	T&Eソフト	未定
	Parlor！ Mini3	日本テレネット	4900円
20日	ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～	アスキー	9800円
	マジカルドロップ2	データイースト	7800円
27日	サラブレッドブリーダーⅢ	ヘクト	未定
下旬	〔ST〕クレヨンしんちゃん　長ぐつドボン	バンダイ	3980円
	〔ST〕美少女戦士セーラームーン　セーラースターズ　ふわふわパニック2	バンダイ	3980円
未定	モンスタニア	パック・イン・ビデオ	未定
10月未定	忍たま乱太郎　スポーツ（仮称）	カルチャーブレーン	6980円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
12月6日	ミニ四駆　シャイニングスコーピオン　レッツ&ゴー！	アスキー	未定
12月20日	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	未定
発売日未定	タワードリーム	アスキー	未定
	義経伝説	アスキー	未定
	G・O・D	イマジニア	未定
	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリー　スカンク	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン　ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…	エニックス	未定
	勾玉伝説	エニックス	未定
	ストリートファイターZERO2	カプコン	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	未定
	ピノキオ	カプコン	未定
	ポカホンタス	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ　ウォーオブザジェム	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ	ケイエスエス	未定
	ウイニングポスト2　プログラム'96	光栄	9800円
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパン	9980円
	MASK　マスク	東宝	未定
	サウンドファンタジー	任天堂	未定
	マーヴェラス（仮称）	任天堂	未定
	ボンバーマンビーダマン（仮称）	ハドソン	未定
	リングにかけろ	メサイヤ	未定

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月21日	〔13色〕ナムコギャラリーVOL.1	ナムコ	3980円
	〔13色〕モグラ～ニャ	任天堂	3900円
	〔13色〕ボンバーマンコレクション	ハドソン	3980円
8月9日	〔13色〕桃太郎コレクション	ハドソン	3980円
8月上旬	〔13色〕SD飛龍の拳外伝Ⅱ（仮称）	カルチャーブレーン	3980円
23日	〔13色〕熱闘サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	タカラ	4500円
下旬	〔13色〕パズル　忍たま乱太郎（仮称）	カルチャーブレーン	未定
未定	〔13色〕スーパーチャイニーズランド　1・2・3	カルチャーブレーン	3980円
	〔13色〕不思議のダンジョン　風来のシレンGB－月影村の怪物－	チュンソフト	3900円

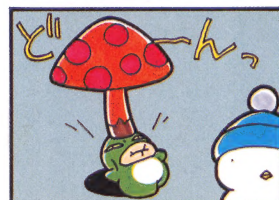
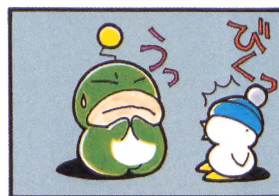
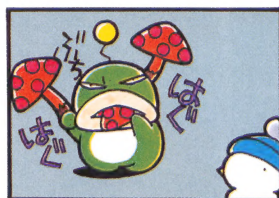
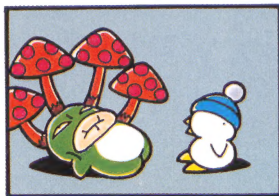
ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月中旬	Cu-On-Pa	T&Eソフト	未定
発売日未定	ダイナマイトサッカー（仮称）	イマジニア	未定
	超空間ナイター　プロ野球キング（仮称）	イマジニア	未定
	マルチレーシング（仮称）	イマジニア	未定
	ワンダープロジェクトJ2	エニックス	未定
	ドラえもん（仮称）	エポック社	未定
	ブレードアンドバレル	ケムコ	未定
	ゴエモン　アドベンチャー（仮称）	コナミ	未定
	ゴルフ（仮称）	コナミ	未定
	サッカー（仮称）	コナミ	未定
	ベースボール（仮称）	コナミ	未定
	麻雀（仮称）	コナミ	未定
	ウェーブレース64（仮称）	任天堂	未定
	カービィのエアーライド（仮称）	任天堂	未定
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007（仮称）	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2	任天堂	未定
	スーパーマリオカートR（仮称）	任天堂	未定
	スターウォーズ：シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア（仮称）	任天堂	未定
	スターフォックス64（仮称）	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定
	バギーブギー（仮称）	任天堂	未定
	ブラストコープス（仮称）	任天堂	未定
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	未定
	MOTHER3（仮称）	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグ64（仮称）	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮称）	ハドソン	未定

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月19日	スターオーシャン	エニックス	8500円
	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	コナミ	7500円
	海のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	7800円
	スーパートランプコレクション2	ボトムアップ	5800円
	〔ST〕ゲゲゲの鬼太郎　妖怪ドンジャラ	バンダイ	3980円
26日	レナスⅡ	アスミック	9980円
	シムシティJr.	イマジニア	8200円
	エナジーブレイカー	タイトー	7980円
	スプリガン・パワード	ナグザット	9800円
	アースライト　ルナ・ストライク	ハドソン	7980円
	テーブルゲーム大集合！　将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	バリエ	6800円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション　一年戦争記	バンダイ	3980円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション　グリプス戦記	バンダイ	3980円
8月2日	大貝獣物語Ⅱ	ハドソン	8200円
9日	忍たま乱太郎　すぺしゃる	カルチャーブレーン	8800円
	赤ずきんチャチャ	トミー	7800円
	牧場物語	パック・イン・ビデオ	7800円
	スーパーパワーリーグ4	ハドソン	7980円
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	ヘクト	8000円
30日	ナンバーズパラダイス	アクレイムジャパン	8800円

すごいへべれけ

byうっちー

次号予告

任天堂・宮本茂氏が自ら明かす「マリオ64開発秘話」はN64ユーザー必読!! お待たせのN64新タイトル緊急特集もあるぞ。SFCは『大貝獣物語Ⅱ』別冊付録攻略と『スターオーシャン』追跡攻略でこの夏を乗り切ろう!!

ファミマガ64

1996 No.3 8月9日号

7月26日発売

カレンダー早耳情報

●SFCで発売された、エニックスの『ワンダープロジェクトJ』の第2弾、『ワンダープロジェクトJ2』がニンテンドウ64で発売されることが正式に発表された。まだ詳しい内容は不明だが、続報が入り次第お知らせしていくぞ。●パソコン関連の話題だが、任天堂、野村総合研究所、マイクロソフトが提携して、新しい情報サービス事業を始めることになった。これはマイクロソフトが運営している世界規模のネットワークMSNと、任天堂の関連会社であるセント・ギガによる衛星データ放送を連携させるというもの。計画では、衛星データ放送をパソコンに読み込ませるためのモデムを任天堂が開発し、既存の衛星放送を受信できる環境があれば、接続時間の制約なしでさまざまなデータを受信できるようになる予定。

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月未定	〔13色〕バーチャル飛龍の拳GB（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕ストリートレーサー	UBIソフト	未定

バーチャルボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	ドラえもん	エポック社	未定
	スターシード	ココナッツジャパン	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパン	5800円
	アウト オブ ザ デスマウント（仮称）	J・ウィング	未定
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルダブル役満	バップ	5300円
	ヴァーチャル・ガンマン	ビクターエンタテインメント	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	未定

ゲーム機本体・周辺機器

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月21日	ゲームボーイポケット	任天堂	6800円

再発売

<スーパーファミコン>

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月19日	パズルボブル	タイトー	6800円
8月下旬	シムシティJr.	イマジニア	8200円

<ゲームボーイ>

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月19日	〔13色〕ONIⅤ	バンプレスト	4980円(込)
	〔13色〕第2次スーパーロボット大戦G	バンプレスト	5980円(込)
	〔13色〕ぷよぷよ	バンプレスト	3980円(込)
7月21日	〔13色〕ロックマンワールド5	カプコン	3800円
	〔13色〕スペースインベーダー	タイトー	3000円
	〔13色〕人生ゲーム	タカラ	4660円
	〔13色〕熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	タカラ	4500円

カレンダーの見方

6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円
発売日	タイトル	メーカー	価格

●青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応、〔ST〕とあるのはスーファミターボ専用カートリッジです。

ファミマガ64
1996 7月26日号 NO.2
第3種郵便物認可 平成8年7月26日発行 第12巻第13号(通巻252号)
発行人/山森 尚 編集人/山本直人
発行 徳間書店インターメディア(株) 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633 編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
発売 (株)徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
特別定価590円(本体573円)

雑誌 27714—7/26 © Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027714070593